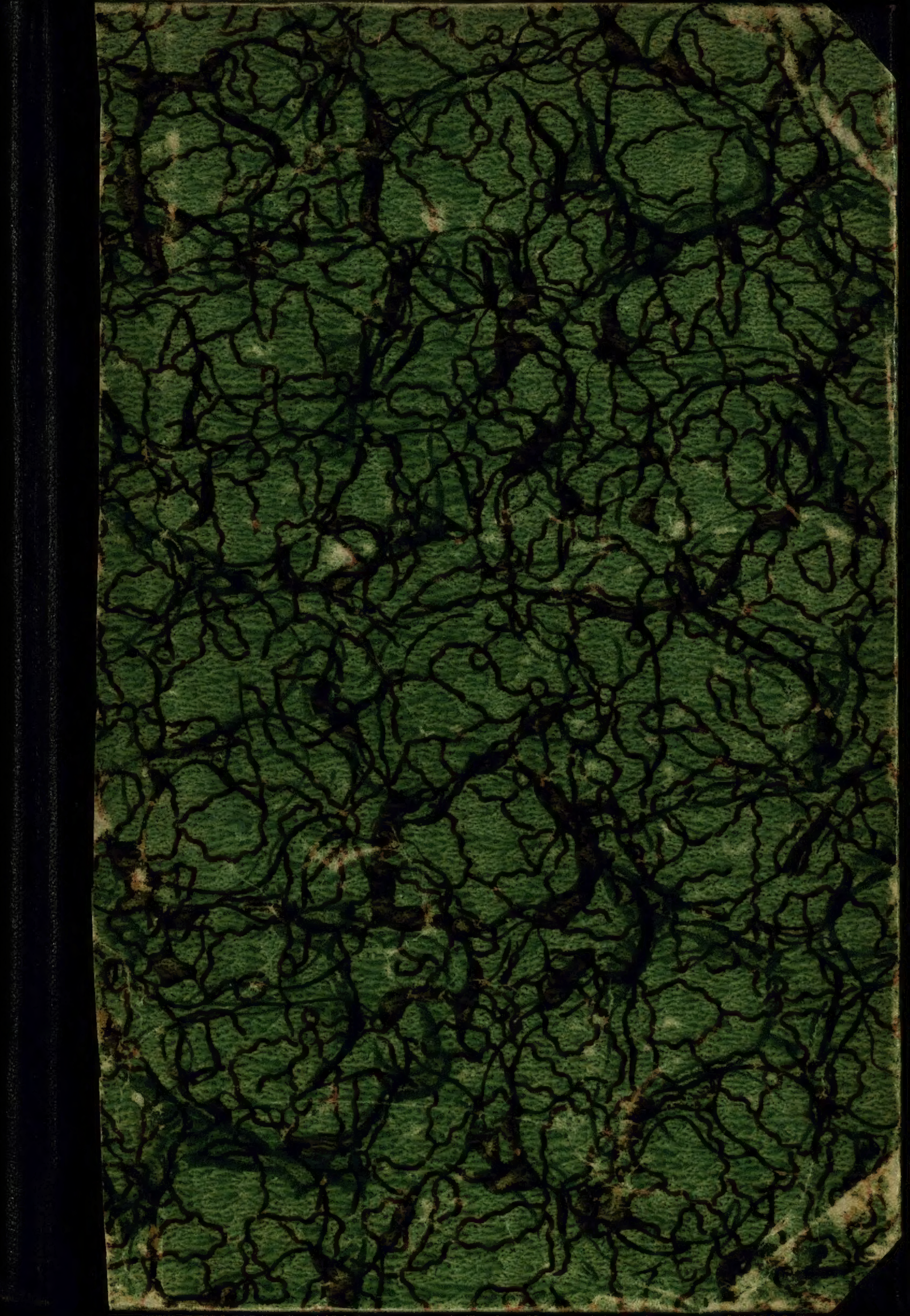
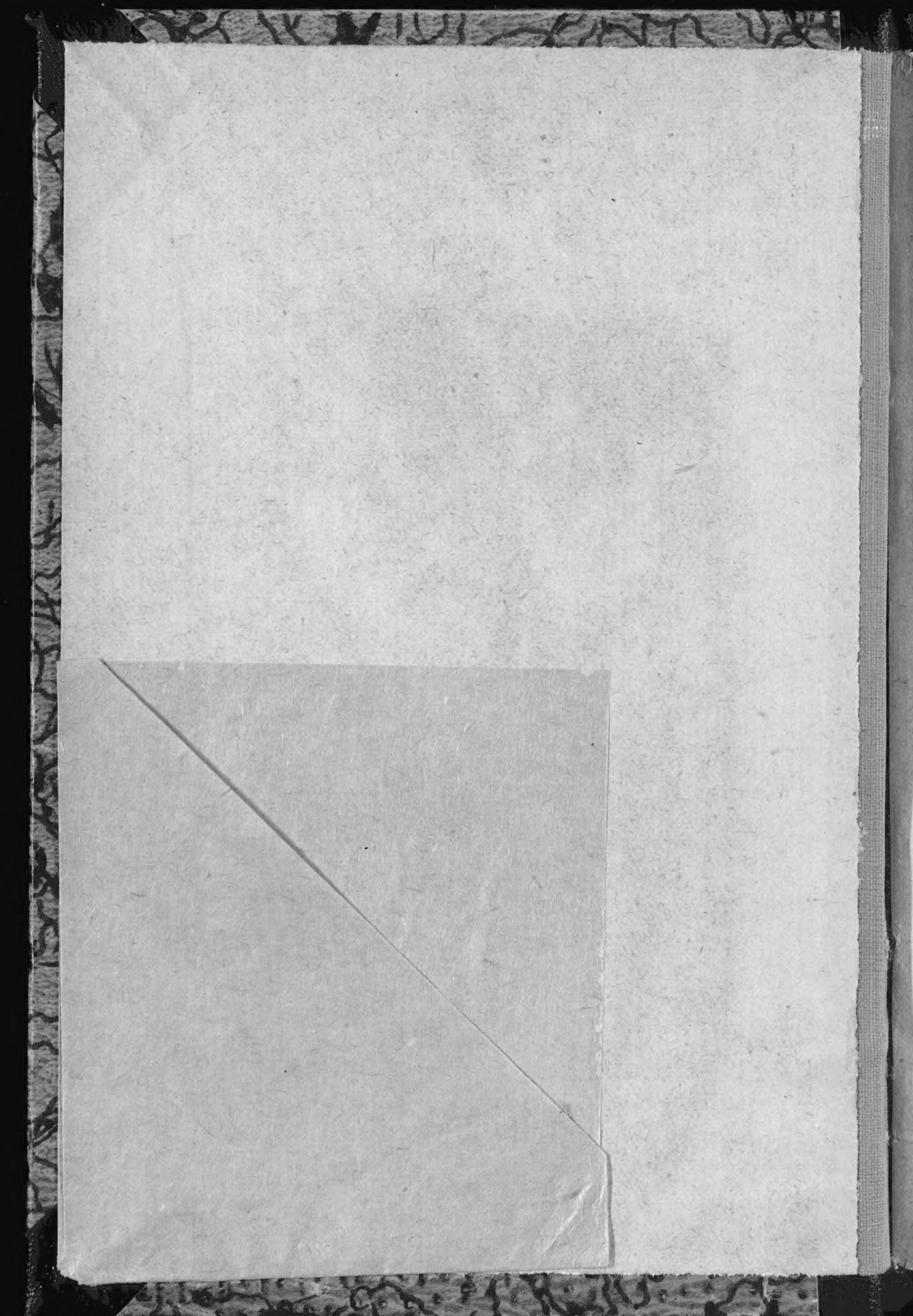
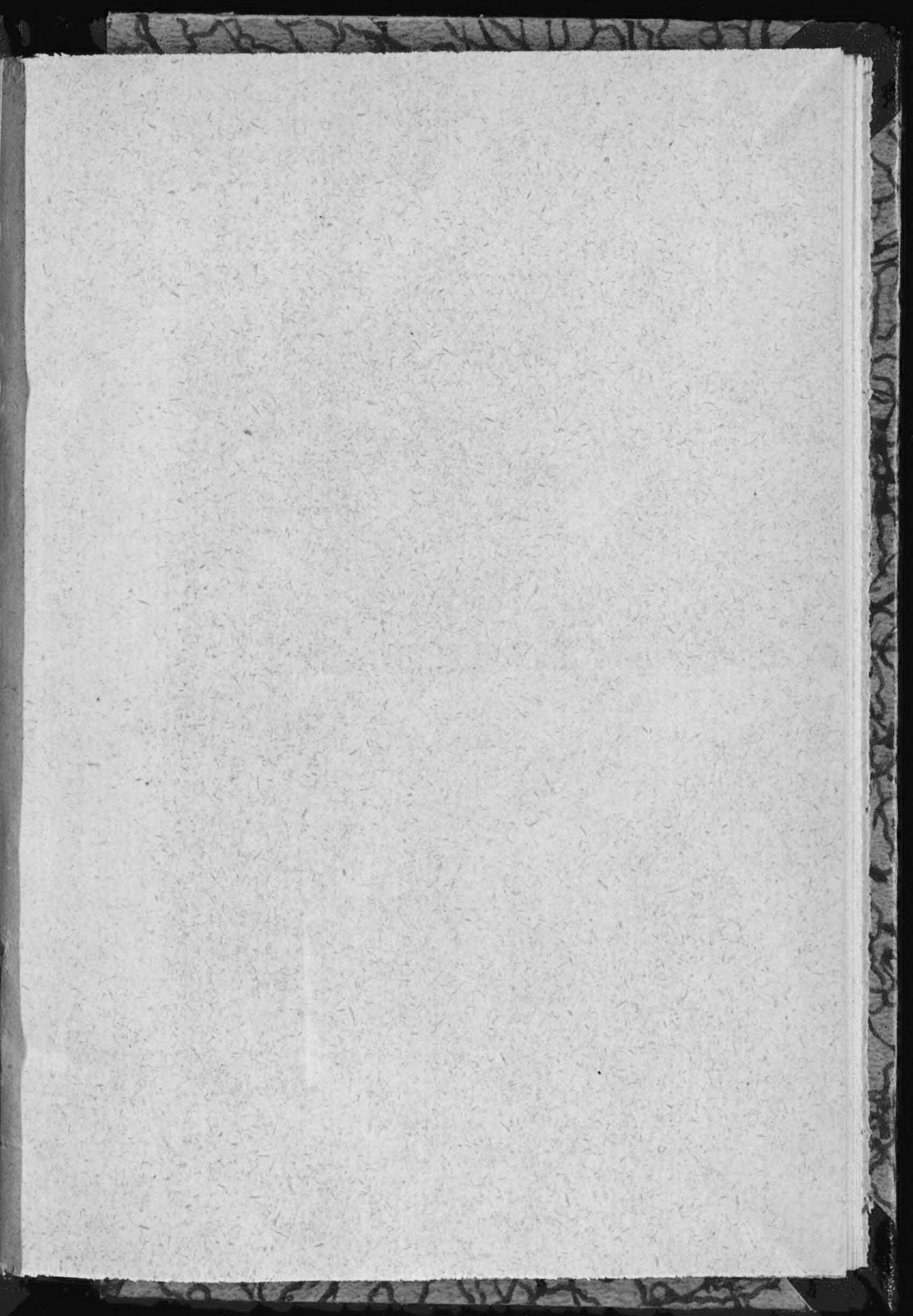
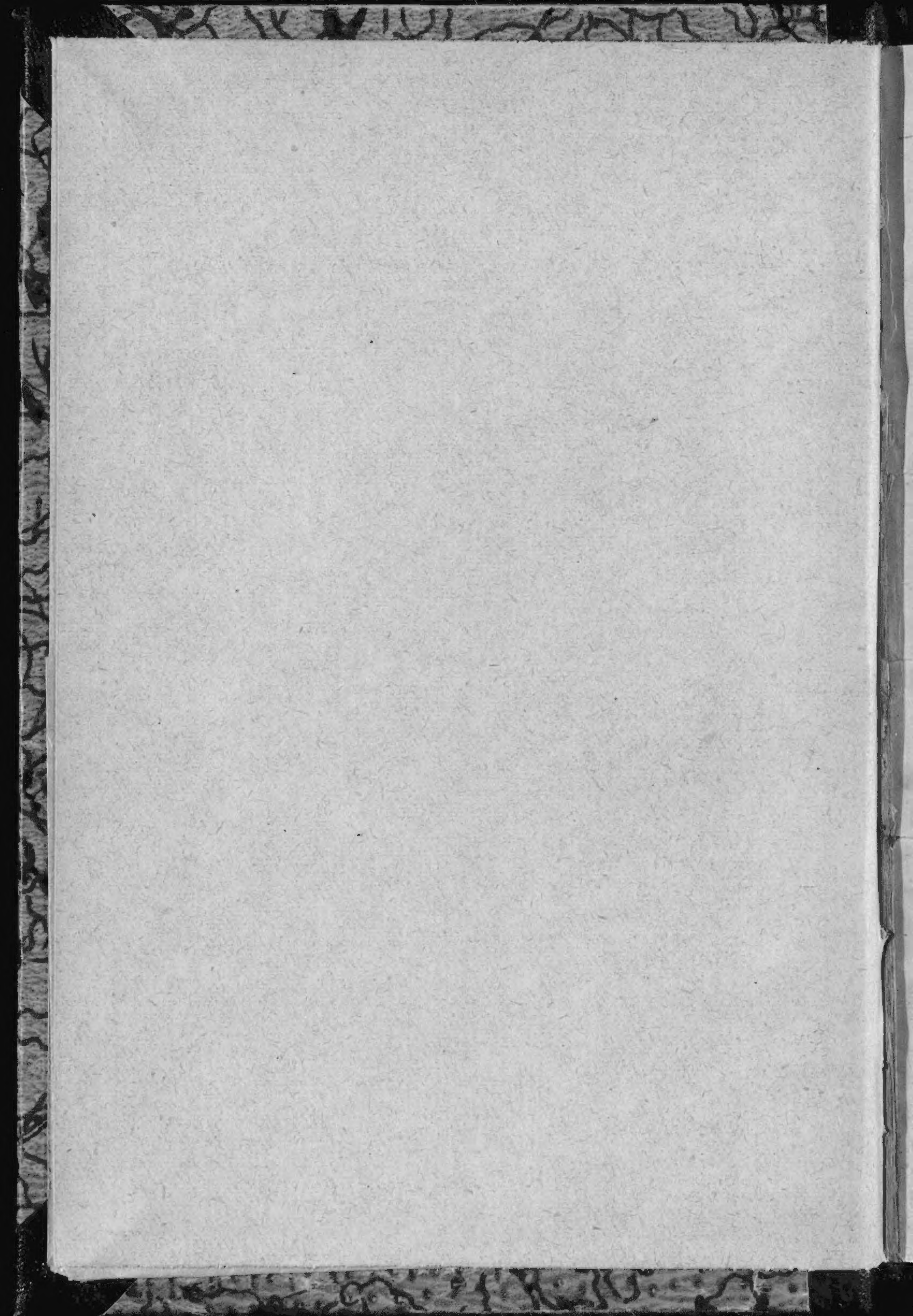


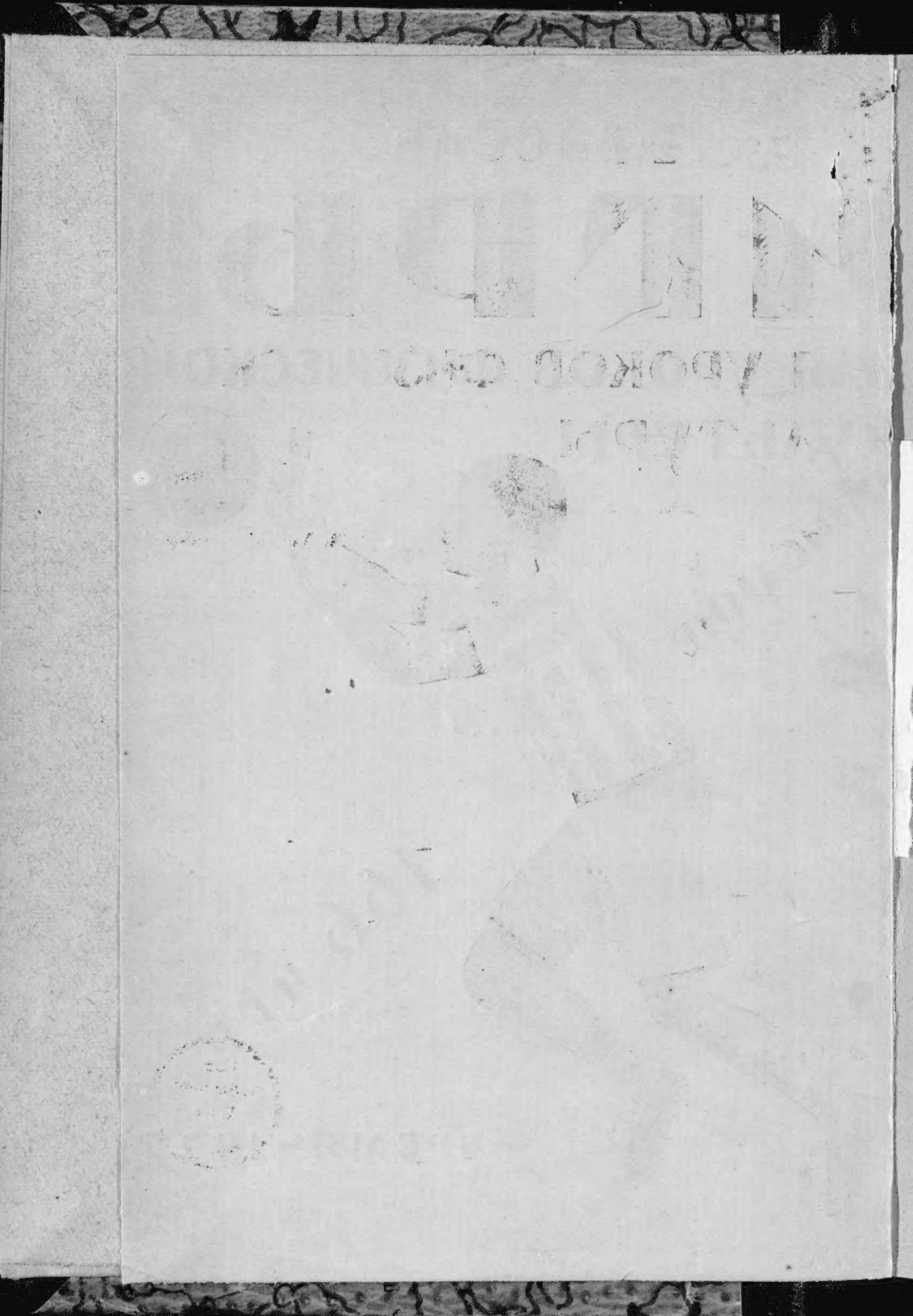








19
73
Е. БЭССАК
ИГРЫ
ДЛЯ УРОКОВ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ
ОПИСАНИЕ
166 ИГР
«ВРЕМЯ» 1925



Е. БЭССАК

ИГРЫ
ДЛЯ УРОКОВ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

ОПИСАНИЕ 166 ИГР
С 27 РИСУНКАМИ

ПРЕДИСЛОВИЕ И РЕДАКЦИЯ
Г. А. ДЮПЕРРОНА
ПЕРЕВОД С СЕДЬМОГО
ФРАНЦУЗСКОГО ИЗДАНИЯ
М. П. ЗИГОМАЛА







ИЗДАТЕЛЬСТВО «ВРЕМЯ»
ЛЕНИНГРАД
1925

Обложка работы
М. А. Кирнарского

Рисунки работы
Ю. Д. Скалдина

Типография „Коминтерн" Государственного Издательства
Ленинград, Екатерингофский пр., 87.

Ленинградский гублит 10.433. Тираж 4.125 экз.—7 1/8 л.

ПРЕДИСЛОВИЕ

к русскому изданию.

Сборник Э. Бэссака не является случайным подбором подвижных игр.

Он имеет целью дать описание тех игр, которые включены в новое французское наставление по физическому воспитанию для войск и школ. Это наставление было разработано уже по окончании войны, и опыт войны оставил на нем яркий след.

В сравнении с наставлениями других стран и с современными даже, эклектическими системами физической культуры, французское наставление можно считать в полном смысле революционным. Оно порвало со всеми прежними традициями, отказавшись от аналитических движений прежних гимнастических систем, и во главу угла поставило упражнения, дающие общий физиологический эффект, т.-е. развивающие человеческий организм целиком, а не по отдельным группам мышц.

Само собой понятно, что в новом наставлении должны были быть чрезвычайно широко использованы игры, как материал преимущественно для младших возрастов, но не исключительно для младших, так как игры являются существенной частью всякого урока. Во всех возрастных

группах они применяются, и во время нормального урока физической культуры, и во время специальных уроков, состоящих только из игр.

В соответствии с различными возрастными группами игры и сгруппированы, как в самом наставлении, так и в руководстве Э. Бэссака.

Сначала идут 34 игры для детей, приблизительно до 11-летнего возраста. Эти игры носят совершенно определенный характер подражательных игр; в них дети воспроизводят движения, с которыми они наглядно могут познакомиться в деревне, на улице, в семье. Во многих мы имеем дело с движениями, имитирующими трудовые процессы (сапожник, столяр, пильщик), в других случаях мы имеем дело с подражанием спортивным упражнениям (велосипедист, боксер) и т. д.

Следующая группа игр состоит из более или менее элементарных игр гимнастического типа, «мелких» по французской терминологии. Часть из них годна и для детей младшего возраста, большинство—для детей среднего возраста, некоторые и для старшего.

Наконец, в третьей части мы встречаем 13 игр для старшего возраста, исключительно партийные, командные, но не принадлежащие к типу резких спортивных игр, вроде футбола, хоккея и т. п. Большинство этих игр требует сравнительно больших площадок и поэтому с трудом могут поместиться в нормальный урок физкультуры, проводимый в гимнастическом зале.

Мы воздержались от попытки как-либо иначе классифицировать все приведенные в руководстве игры. Это прежде всего должно было бы нарушить ту, хоть и не слишком научную, но, с точки зрения французского наставления, вполне целесообразную классификацию, кото-

рая в этом наставлении проводится. Классификация игр по их физиологическим признакам—заманчива, но едва ли практична в виду того, что огромное большинство игр имеет на организм общий физиологический эффект, в тех же сравнительно редких случаях, когда игра специально служит для развития плечевого пояса или нижних конечностей, это настолько очевидно, что мало-мальски опытный руководитель не ошибется в своем выборе, если ему понадобится игра именно этого типа.

Несколько сложнее обстояло дело с названиями игр. Французское наставление во многих случаях прибегло к новым названиям для того, чтобы подчеркнуть имитационный характер данной игры. Было бы нецелесообразно изменять такие названия в тех случаях, когда игра в нашем обиходе не встречается, или принципиально заменять их русскими названиями, когда игра такое название имеет. Поэтому мы почти повсюду оставили французское название в дословном переводе, пометив в скобках наиболее употребительное русское название у тех игр, которые в достаточной мере распространены у нас.

Но таких игр оказалось сравнительно немного, и это обстоятельство в первую очередь является причиной, почему сборник Бэссака заслуживал перевода на руский язык. У нас имеется сравнительно большое количество сборников русских игр, отчасти, правда, уже распроданных; мы имеем переводы немецких игр, тоже в немалом количестве; за последнее время появились даже мало подходящие игры американского происхождения. С французскими играми мы почти не были знакомы; но именно среди них мы можем найти ряд чрезвычайно ценных игр для всякого возраста. Так как именно в новом французском руководстве (следовательно и у Бэссака) подбор

игр был сделан необычайно тщательно и осторожно, так как в нем имеется ряд совершенно незнакомых игр (например ценные имитационные игры для младшего возраста, прекрасная игра же-де-пом для старшего и т. д.), этот сборник должен явиться очень ценным вкладом в нашу литературу об играх.

Имеются в нем две-три игры (живой треугольник, журавли-наездники), которые применимы у нас не при всех условиях; несомненно руководители и сами учтут те обстоятельства, которые сделают игры приемлемыми в одном случае и неприемлемыми — в другом.

Г. А. Дюперрон.

ИГРЫ ДЛЯ УРОКОВ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ.

I.

ПОДРАЖАТЕЛЬНЫЕ (ИМИТАЦИОННЫЕ) ИГРЫ (ДЛЯ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА).

1. Великан.

Ходить, приподнимаясь на носки, как можно выше.

2. Карлик.

Ходить, согнув ноги в коленях.

3. Мальчик-с-пальчик.

Ходить быстро мелкими шажками.

4. Леший.

Ходить большими, удлиненными шагами.

5. Лошадь.

Ходить по кругу, подражая лошади в различных ее поступях: шагом, рысью, галопом.

6. Аэроплан.

Дети, стоя гуськом с вытянутыми в сторону руками, бегут вслед за инструктором, который подражает различным поворотам аэроплана.

7. Крылья мельницы.

Ученик производит кружение поочередно правой и левой рукой. Быстрота и направление движений регулируются инструктором, который, в зависимости от предположенной скорости движения, выкрикивает: средний ветер, сильный ветер, буря и т. д.

8. Сапожник.

Подражать движению рук сапожника, который вытягивает нитку, широко разводя руки в стороны.

9. Маятник.

Раскачивать левую или правую ногу в указываемом инструктором направлении, подражая колебаниям маятника.

10. Чортик.

По сигналу инструктора, как можно ниже присесть (чортик на пружине в ящике) или же быстро выпрямиться (чортик выскакивает из ящика).

11. Цапля.

Стоять, сохраняя равновесие, на одной ноге, другую держать согнутой, обе руки приложить ко рту, согнув пальцы за исключением указательных, которые вытянуть

и сложить, чтобы изобразить клюв цапли (проделывать на каждой ноге поочередно).

12. Шарманщик.

Ученик подражает жесту шарманщика, вращающего ручку своего инструмента. Одновременно он напевает какую-нибудь песенку.

13. Звонарь.

Выходное положение: руки подняты вверх, пальцы сложены в кулак, ноги раздвинуты. Подражать звонарю, который тянет за веревку сверху вниз, поочередно сгибая и выпрямляя корпус. Голосом подражать гулу колокола.

14. Боксер.

Ученик как можно быстрее размахивает во все стороны кулаками, как бы нанося удар противнику.

15. Паяц.

Подражать паяцу, делая прыжки на месте и расставляя руки и ноги.

16. Косарь.

Выходное положение: ноги раздвинуты. Ходить в таком положении, подражая движению жнеца (размашистое движение рук с вращением корпуса).

17. Велосипедист.

Выходное положение: лежа на спине с согнутыми коленями. Подражать движению ног велосипедиста.

18. Кузнец.

Подражать движениям кузнеца, когда он с силой ударяет по наковальне (размашистое движение руками с выпрямлением и сгибанием корпуса).

19. Пекарь.

Выходное положение: раздвинутые ноги, руки свободно свисают. Производить движения, подражающие движениям пекаря, когда он нагибается, чтобы схватить тесто, потом выпрямляется, поднимая его, и затем бросает его в квашню. Одновременно подражать звуку, которым сопровождается это усилие.

20. За водой.

1. При помощи блока. Вытянуть руки вперед, как бы стараясь схватить как можно выше веревку; затем подражать движению вытягивания веревки попеременно той и другой рукой.

2. Ведром. Наклонить туловище вперед и вытянуть руки вниз, стараясь как бы схватить веревку. Затем делать движение вытягивания веревки снизу вверх каждой рукой попеременно, выпрямляя при каждом движении туловище.

21. Столяр.

Выходное положение: выпад вперед левой ногой; левая рука вытянута вперед. Подражать движению столяра, строгающего доску. Делать то же и вправо (движения должны быть широкими, размашистыми).

22. Живая цепь на пожаре.

Выходное положение: ученики становятся в ряд, ноги раздвинуты, в трех шагах друг от друга. Подражать отбиранию ведра с водой у правого соседа и передаче его левому (движения сопровождать сгибанием ноги и вращением корпуса).

23. Пловец.

1. Руки. Подражать движениям рук пловца, широко выбрасывая их.

2. Ноги. Разделить движения ног пловца на три темпа: а) согнуть ноги, б) выпрямить их в раздвинутом состоянии, в) сдвинуть их, выпрямляясь.

3. Руки и ноги. Соединять оба предыдущих упражнения.

24. Художник.

1. Рукой. По указанию инструктора, ученик делает вид, что рисует на доске крупными линиями разные знаки, как-то: цифры, буквы, фигуры и пр. (менять руку).

2. Ногой. Чертить на земле ногой крупными линиями цифры, буквы или фигуры, по указанию инструктора. Выпрямляться после каждого рисунка.

3. Асимметрическое рисование. Рисовать на земле, ногой, указанный инструктором знак, и в то же время рукой рисовать в воздухе какой-нибудь другой знак.

25. Лазальщик.

Подражать движениям лазальщика в четыре темпа: 1) поднять левую руку, 2) поднять правое колено, 3) под-

нять правую руку, 4) поднять левое колено и так продолжать последовательно дальше.

26. Пожарный.

1. Водиночку. Поднять горизонтально вперед обе руки; опустить их до полу; выпрямиться и начинать вновь.

2. Группами. Две шеренги игроков, стоя друг против друга, производят разновременно те же движения.

27. Гребцы.

Игроки садятся на землю в две шеренги друг против друга, каждый держа за руки сидящего против него. По сигналу один, опрокидываясь на спину, тянет к себе другого, в то время как второй, сгибая корпус, наклоняется. Затем—очередь за ним: он опрокидывается, притягивая противолежащего и т. д.

28. Пильщики.

Выходное положение: две шеренги становятся друг против друга, каждый играющий выставляет вперед правую ногу. Подражать движению двух пильщиков: один ряд тянет пилу, другой толкает ее.

29. Колбасник.

Асимметрическое движение. Одной рукой подражать рубке мяса, другой—валять его (менять руку)

30. Точильщик.

Асимметрическое движение. Подражать движениям точильщика. Боковое движение рук перед туловищем

(ведение ножа по камню) и подымание колена (верчение маховика).

31. Все ремесла.

Играющие образуют круг, инструктор поручает каждому из них какое-либо ремесло. По его сигналу каждый подражает рабочему, которого он изображает. (Часто и быстро менять ремесла, создавая, таким образом, веселое замешательство).

32. Лягушка-матка.

Играющие рассеяны по всей площадке, сидя на корточках. Один из них, по указанию инструктора, изображает лягушку-матку и начинает квакать. Тотчас же остальные «лягушки», продвигаясь мелкими прыжками, не выпрямляясь, собираются вокруг матки и начинают издават крики «ква-ква-ква». Инструктор после этого отсылает всех по местам, назначает новую матку, и игра начинается вновь.

33. Панургово стадо.

Трое или четверо играющих, по назначению, отделяются от общей группы и становятся на расстоянии 15—20 метров в различных направлениях. Первый из них «блеет». Все «овцы», «блея», бросаются к нему. Второй «блеет» в свою очередь. Все бегут к нему и так далее.

34. Сторожевые псы.

«Псы» рассеяны в 15 шагах друг от друга (если их очень много, то они рассеиваются группами). Все они

сидят на корточках. Назначенный игрок (вор) бегает из стороны в сторону. Как только он приблизится ближе чем на четыре шага к одному из сторожевых «псов», тот быстро приподнимается и «лает», подскакивая на своем месте. Если «вор» кладет руку на одного из «псов», все остальные прибегают к последнему на помощь, громко и одновременно лая.

II.

МЕЛКИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.

35. Статуи.

Участники располагаются кругом в один ряд, на расстоянии одного шага друг от друга. Один из них, по назначению (скульптор) подходит по-очереди к каждому из своих товарищей (статуй) и заставляет его несколько раз повернуться на месте. Когда приведенный, таким образом, в движение участник останавливается, он принимает какую-нибудь позу и больше не двигается.

Когда все играющие приняли каждый особую позу, скульптор останавливает свой выбор на самой красивой статуе. Эта последняя становится художником и игра возобновляется.

36. Хорек.

Играющие сидят с поднятыми коленями, образуя круг Один из них становится в центре круга и старается схватить небольшой предмет (хорек), который его товарищи передают под коленями один другому, стараясь обмануть его бдительность ложными движениями, как будто они не-

редают предмет. Время от времени, по команде руководителя, движение приостанавливается, и стоящему в центре задают вопрос: «где хорек?» Если он отгадает, то играющий, у которого оказался хорек, заменяет его и игра начинается сначала. То же происходит, если ему удается схватить предмет (хорька). Если он ошибся, то он продолжает оставаться в центре.

37. Мяч с фигурами.

Участники образуют круг или становятся в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 8—10 шагов друг от друга. Поочередно, один бросает другому мяч, причем бросающий должен всякий раз назвать лицо, которое должно поймать его. Если последний выпустил мяч из рук, то он обязан сохранить то положение, в котором он находился в момент, когда он уронил мяч. Когда все играющие, за исключением только одного, приняли такое положение, последний возвращает всех по-очереди «к жизни», коснувшись их мячем или при помощи другого условленного способа.

38. Жмурки.

Одному из участников завязывают глаза и он ощупью преследует остальных. Когда ему удастся схватить одного из них, схваченный не должен стараться вырваться прежде чем «жмурка» не назовет его; если жмурка угадал, пойманный становится «жмуркой». Если же, наоборот, он ошибся, он должен, не задерживая, немедленно выпустить своего пленника и продолжать ловить и угадывать дальше.

Примечание. Игру вести на площадке ограниченных размеров.

39. Жмурки с веревкой.

«Жмурка» держит в руках веревку длиной в 3—4 метра, к одному концу которой привязан мяч. Участники образуют круг и крутятся вокруг «жмурки», с шумом и песнями. «Жмурка», не выпуская из рук конца веревки, бросает мяч, стараясь запятнать одного из участников. В этот момент все должны остановиться. Если никто не оказался запятнанным, то хоровод продолжается. Если же один из игроков запятнан, то он схватывает веревку, затем жмурка и он берутся каждый за конец ее и подносят ее на высоту рта; «жмурка» произносит какое-нибудь слово, а игрок должен три раза, отчетливо и громко, повторить его. Если жмурка узнал его по голосу, то игрок заменяет жмурку; наоборот, если он ошибся, то хоровод начинается вновь и игра продолжается.

Примечание. Участники не должны стараться избегать попаданий мячем.

40. Сыщик.

В отсутствии игроков, четыре или пять различных предметов кладутся на землю и покрываются куском материи. Когда игроки соберутся, инструктор приподнимает на 7—8 секунд материю и вновь опускает ее. После этого, поочередно расспрашивает трех или четырех игроков, которые должны назвать род и расположение предметов, виденных ими.

Примечание. Постепенно следует увеличивать количество предметов и сокращать время для обозрения их.

41. Сыщик (вариант).

Четыре или пять игроков становятся в один ряд в различных позах. Один из них (сыщик) стоит к ним спиной. По сигналу инструктора он поворачивается, очень недолго вглядывается в них и, отвернувшись, вновь принимает первоначальное положение. При этом он должен поименно и по порядку назвать виденных им игроков, описать их одежду, позу и проч.

42. Слепой часовой.

Участники образуют большой круг в один ряд. Один из них, с завязанными глазами, становится посреди круга. Назначаемые поочередно инструктором играющие, осторожно подвигаются по направлению к «слепому». Последний старается уловить шум шагов и отгадать направление шума. Если его указания правильны, то опознанный им игрок возвращается к своему первоначальному месту. Цель игры—коснуться «слепого», не будучи им услышанным. Можно также условиться, что каждый «уличенный» должен заменить «слепого».

43. Бдительный часовой.

Игроки становятся в шеренгу. Один из них отходит вперед на 10 метров и, повернувшись спиной, становится против середины линии. Игроки, отделившись от шеренги, без указаний инструктора, стараются подойти и прикоснуться к нему.

Часовой, не передвигая ног, одним лишь поворотом головы, старается уличить приближающихся к нему игроков. Если это ему удается, то пойманные игроки возвращаются на свои места.

44. Двое слепых. (Звонок).

Играющие становятся в круг, в один ряд. Двое из них, с завязанными глазами, входят в середину круга. Один держит колокольчик или свисток, другой—жгут.

Инструктор несколько раз поворачивает их на месте, после чего игра начинается. Первый игрок время от времени звонит в колокольчик и тут же меняет место, чтобы избежать ударов жгутом, которые старается нанести ему второй участник, привлеченный звоном колокольчика. По прошествии некоторого времени, или после того, как владелец колокольчика будет запятнан, инструктор назначает новых «слепых», и игра продолжается.

45. Слепые.

Участники образуют круг, взявшись за руки; человек 8—10 играющих выходят на середину круга и им завязывают глаза. Каждый из них вооружен жгутом, которым они стремятся ударить находящегося также в кругу игрока которого называют собакой; у него глаза не завязаны. Когда собака начинает лаять, все бросаются в его сторону, чтобы бить его жгутом. Между тем собака должна переменить положение, и лай его уже доносится из другого места. После того, как собака получила три удара жгутом, она заменяет того слепого, который ударил ее последним, а слепой становится собакой.

46. Точное приказание.

Участники образуют круг, становясь в один ряд. Инструктор помещается по середине круга и произносит

следующую фразу: «Такой то[1]) говорит: на колени!» Все играющие становятся на колени. При этом они предупреждены, что они не должны выполнять приказания, если формула, произносимая инструктором, не точна. Так, если инструктор скомандует: «встать», или назвал другое имя, нежели в первый раз, никто из играющих двигаться не должен.

Приказания следует отдавать разные: прыгнуть, лечь, поднять руки и проч. Если играющий ошибется, на него налагается штраф, как-то: обежать позади круга, обойти его на четвериках или же прискакивая на одной ноге и т. д.

47. Делай так, делай этак.

Играющих предупреждают, что они должны подражать инструктору, когда тот командует: «делай так!» и что они не должны двигаться, когда он произносит: «делай этак!» Пример: инструктор поднимает руки вверх и командует: «делай так!» Все игроки поднимают вслед за ним руки; затем он опускает руки и быстро командует: «делай этак!» Никто движения повторить не должен. Кто ошибется, тот обязан пройти весь круг вприпрыжку (или выполнить какое-либо другое штрафное наказание).

48. Горячая рука.

На площадке чертятся два концентрических круга: меньший из них диаметром в 1 метр, больший в 10—12 метров. Один игрок («пациент») становится в центре

---

[1]) Заменить это слово чьим-нибудь именем, достаточно знакомым играющим.

круга в положении принимаемом при чехарде, причем одну руку он кладет себе на спину, вверх ладонью. Остальные игроки становятся вокруг «пациента», одной ногой на черте маленького круга. Попеременно они бьют «пациента» по руке. Последний немедленно бросается на играющих, которые быстро убегают, в поисках спасения, за черту большого круга. Если ударивший дает себя схватить в пространстве между двумя кругами, то он становится «пациентом». Если «пациенту» удастся запятнать другого играющего, то ему засчитывают одно очко; когда он наберет три очка, последний запятнанный становится на место «пациента».



Рис. 1.
Горячая рука.

49. Утки.

Участники помещаются в одну шеренгу с согнутыми ногами и держа руки на коленях. По сигналу инструктора они начинают движение вперед, передвигая попеременно то одну, то другую ногу, и, не выпрямляясь, стремятся достигнуть как можно быстрее конечной линии, начерченной на земле.

50. Птички летят.

Играющие образуют круг в один ряд. Инструктор, находясь посреди круга, поднимает руки в вертикальном

направлении и говорит: «голубь летит». Все ему подражают.

Инструктор повторяет свой жест, то называя какое-либо животное, то какой-либо предмет, и играющим надлежит, разумеется, подымать руки сознательно, впопад. Кто ошибется, тот обязан продолжать игру, стоя спиной к середине круга или должен отдать инструктору свой фант. Играющий, за которым числится три фанта, подвергается штрафному наказанию.

Варианты. — Можно заранее обусловить, что при названии инструктором пернатого животного, участники должны будут или подпрыгнуть, или присесть, или наклонить туловище вперед и т. д. Вместо упоминания животных, инструктор может подавать сигнал голосом, или при помощи свистка, или ударом в ладоши. Так, например, он заблаговременно предупреждает, что если он ударит в ладоши один раз, то все должны подпрыгнуть на месте, если—два раза, то никто не должен двигаться. Во всех случаях, сбившийся игрок подвергается штрафу по усмотрению инструктора.

51. Карлики и великаны.

Игроки, по условленному сигналу, возможно больше нагибаются (карлики) или же приподнимаются на носки (великаны).

52. Живые и мертвые.

По условленному сигналу, играющие ложатся или поднимаются.

53. Брод.

1. Индивидуально. Играющие становятся друг другу в затылок. Впереди ряда, по правую и левую сто-

рону черты, проведенной по земле, чертят небольших размеров кружки, изображающие камни брода. Игроки последовательно двигаются с места и стараются пройти все расстояние подпрыгивая и точно попадая из одного кружка в другой.

2. Командно. Если количество игроков позволяет, выстраивают несколько рядов одинаковой численности и, по сигналу инструктора, участники пускаются в «брод» по двум или нескольким параллельным, строго одинаковым чертам.

Рис. 2.
Брод.

Выигрывает команда, допустившая наименьшее количество промахов, а при равенстве таковых, та, которая прошла весь пробег быстрее других.

54. Где старший?

Назначенный игрок выходит из общей группы. В его отсутствие товарищи выбирают старшего, затем становятся в одну шеренгу, повернувшись спиной к первому игроку. По сигналу инструктора, первый игрок приближается к одному из стоящих в шеренге и, ударив его по плечу, задает вопрос: «где старший?» Если ударенный не окажется старшим, он выходит из шеренги и, ничего не говоря, становится в затылок первому игроку. Так продолжается до тех пор, пока игрок угадывает старшего.

Как только удар приходится по плечу, он оборачивается, крича: «как ты смеешь бить своего старшего?» Вслед за этим все оставшиеся в шеренге бросаются в погоню за виновным, который старается скрыться в заранее намеченном «доме», будучи при этом защищаем своей группой игроков.

55. Перебежки (Уголки).

Играющие образуют круг, стоя в трех шагах друг от друга. Один из них становится в центре. Каждый участник отмечает свое место, начертив вокруг своих ног на земле небольшой кружок.

При команде «меняйтесь», отдаваемой стоящим в центре, все участники меняют свои места, пересекая круг. Тогда стоящий в центре должен воспользоваться этой перебежкой, чтобы занять какое-либо пустующее место. Игрок, оставшийся без места, становится в середину круга и игра продолжается.

56. Белки в клетке.

Вариант предыдущей игры. Играющие, группами по 3 человека образуют круги, находясь на расстоянии 4—5 шагов друг от друга. Один из игроков становится между образованными таким образом маленькими кругами.

Два игрока в каждой группе, держась за руки, образуют клетку, в которой помещается третий—представляющий собою белку.

По команде «меняйтесь», игра разыгрывается как предыдущая, причем каждая белка должна переменить свою клетку.

Примечание. Инструктор во время игры должен следить, чтобы игроки, изображающие «клетку» и «белку» менялись ролями.

57. Свечка.

Играющие образуют круг, вплотную соприкасаясь локтями и держа пятки вместе. Один из участников (свечка) помещается в середине круга, в положении, указанном инструктором. Второй участник, находящийся за кругом, держит в руках жгут. Он бежит по кругу, за спиной играющих и, не останавливаясь, кладет жгут позади одного из играющих. Как только это будет обнаружено лицом, у ног которого жгут положен, он схватывает жгут и бросается в погоню за водящим, стараясь ударить его жгутом раньше, чем тот займет освободившееся место. Если это удастся, водивший становится «свечкой». Если же он не схвачен, то он занимает свободное место, а тот, кто гонится за ним, становится водящим. Если водящему удастся сделать полный круг и вновь взять положенный жгут, то прозевавший товарищ становится «свечкой», а «свечка» занимает освободившееся место.

Примечание. Если число игроков ограничено, круг может быть увеличен предписанием участникам вытянуть левую руку в горизонтальном направлении, положив ее на плечо соседу.

58. Кошка и мышка.

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Один из них (мышка) бежит вокруг круга и ударяет по другому участнику, который становится «кошкой». Кошка поки-

дает свое место, а два ее соседа смыкают круг. Кошка гонится за мышью, строго придерживаясь ее следов, в то время как мышь извивается вокруг играющих, пробегая то перед ними, то позади них. Если кошка поймает мышь, она становится мышью и выбирает себе кошку. А пойманная мышь занимает место в кругу. Если мышь долгое время не попадается в лапы кошке, руководитель прекращает погоню.

Примечание. Во время преследования мыши кошкой, круг может двигаться вправо и влево.

59. Лабиринт.

Играющие выстраиваются в несколько шеренг на расстоянии 2 метров приблизительно одна от другой. В каждой шеренге игроки держатся за руки. Один из игроков преследуется другим, который гонится за ним по образовавшимся между шеренгами корридорам. Во время игры инструктор командует, то «направо», то «налево», а составляющие шеренги игроки отпускают руки соседей, делают поворот на месте то вправо, то влево, берутся за руки со своими новыми соседями, образуя, таким образом, новые корридоры и осложняя задачу обоих бегущих. Когда преследуемый пойман, или по усмотрению руководителя, оба бегущих заменяются новой парой.

60. Мяч в кругу.

Играющие образуют круг. Они наклоняют туловище вперед, расставляют ноги и держат руки на коленях. Назначенный игрок, метальщик, помещается по середине круга и старается покатить мяч так, чтобы он прошел

между ног одного из игроков. Все игроки имеют право задерживать мяч руками или ногами. Но если игрок попадется на притворную попытку метальщика бросить мяч и в связи с этим сожмет ноги или снимет руки с колен, то это вменяется ему в ошибку, точно так же, как если бы мяч проскользнул между его ног. Такой игрок штрафуется, он заменяет метальщика, и игра начинается вновь.

61. Сороконожки.

Участники образуют, становясь гуськом, несколько колонн с одинаковым количеством игроков в каждой. В каждой колонне играющие держат друг друга за пояс. Стоящие впереди должны находиться на одинаковом расстоянии, приблизительно в 30 метров, от проведенной на земле черты. По сигналу руководителя, каждая колонна пускается в путь, стараясь достигнуть черты раньше соседних колонн. Все игроки каждой из колонн должны двигаться одинаковыми шагами.

Примечание. Игра может вестись или при нормальном положении ног, или с раздвинутыми ногами, с соединенными пятками, с согнутыми ногами, или наконец, с различным положением ног для четных и нечетных игроков. Поступательное движение может иметь место или вперед или назад, в зависимости от условия. Можно также продвигаться или обыкновенным шагом или последовательными прыжками, в зависимости от напряжения, которое желательно придать игре, причем каждый из играющих сидит на коленях у заднего игрока.

62. Гонка мячей.

Играющие делятся на две или несколько колонн, находящихся на расстоянии нескольких шагов одна от другой, и становятся в затылок друг другу. Головные игроки находятся на одинаковом расстоянии от намеченной черты, проведенной на земле. Каждый головной имеет в руках мяч. По команде руководителя, мяч передается из рук в руки над головами игроков, пока он не дойдет до заднего, который быстро бежит вперед, становится во главе своей колонны и, над головами стоящих за ним, опять начинает передавать мяч назад. Когда первый игрок, сделавшись последним, получит мяч обратно, он бежит к намеченной черте и кладет мяч на землю за чертой. Кто это сделает раньше других, обеспечивает победу своей колонне.

Примечание. Мяч можно также передавать между ног игроков и попеременно: через головы нечетных игроков и между ног четных. Можно также и катать мяч между ног игроков, от одного конца шеренги до другого.

63. Коза.

Вариант предыдущий игры. Задний игрок продвигается во главу колонны на четвериках, головою толкая мяч перед собой.

64. Кенгуру.

Другой вариант. Задний игрок продвигается во главу колонны, сжимая мяч коленями и не придерживая его руками, и прискакивая мелкими прыжками.

65. Зигзаги.

Другой вариант. Задний игрок продвигается во главу колонны зигзагами между игроками, которых он обходит то с левой, то с правой стороны.

66. Медведь и его вожатый.

«Медведь» помещается внутри круга (радиусом в 1 метр); он выбирает себе из среды игроков «вожатого». Последний привязывает к руке медведя, выше локтя, веревку длиною в 1 метр, конец которой он держит в руке. Игроки стараются ударить медведя при помощи жгутов, избегая в то же время быть запятнанными вожатым, который также вооружен жгутом. Запятнанный игрок или тот из них, который, по ошибке, ударит вожатого, вместо медведя, становится медведем, а последний вожатым.

67. Цепь.

Игроки, держась за руки, образуют шеренгу. По сигналу инструктора, игрок, находящийся с левого края, тянет остальных участников за собой, проходя под руками номеров 1 и 2. Когда прошла вся шеренга, номер 2, не разъединяя рук, поворачивается спиной к номеру 1, держа правую руку в согнутом положении перед собой. Левый край, продолжая свой путь спиралью, проходит потом под руками номеров 2 и 3, и так продолжается до того момента, пока вся цепь не свернется полностью. Для развертывания цепи поступают обратным способом.

Примечание. Соревнование в игре можно вызвать организацией нескольких групп одинаковой численности.

68. Звери.

Место для игры — прямоугольник, стороны которого в длину равны 100 метрам и в ширину — 50 метрам. В одном из углов прямоугольника на земле чертят прямоугольник в 4 — 5 кв. метров с каждой из сторон, представляющий собою «ферму». Все играющие собираются в ней, за исключением одного хорошего бегуна (покупателя), который остается на расстоянии в стороне. Назначенный игрок (фермер), дает шепотом каждому из своих «животных» имя какого-либо домашнего животного и затем призывает покупателя. Последний приближается и спрашивает фермера: «есть ли у вас вол?». «Да», отвечает тот. «За сколько вы его продадите?» Пока покупатель расплачивается с фермером, ударяя его по ладони (условленный знак), вол убегает из фермы на площадку. Покупатель гонится за ним и имеет право схватить его, пока тот снова не укрылся в ферме. Все звери, будучи, таким образом, схвачены, попарно держатся за руки и способствуют погоне, всячески препятствуя бегству купленных зверей. Каждый преследуемый зверь, которому удалось укрыться в ферме, не будучи запятнанным покупателем, получает, втайне от покупателя, новое имя. Когда в ферме остается только один или два зверя, «покупатель» приобретает их вместе.

69. Выкрикивание номеров.

Игроки образуют большой круг, лицом внутрь, и каждый из них получает свой номер. Назначенный игрок становится по середине круга и вызывает два номера. Вызванные немедленно стараются переменяться местами. Стоящий в середине, пользуется этим моментом, чтобы занять одно из освободившихся мест. Лишившийся места занимает

место в середине круга и, в свою очередь, приступает к вызову двух номеров.

70. Краски.

Вариант предыдущей игры. Номера заменяются названиями красок.

71. Прерванный поход.

Игроки выстраиваются в две шеренги на расстоянии 50 метров одна от другой, лицом друг к другу. Назначенная шеренга двигается шагом по направлению к другой. По сигналу руководителя игроки делают поворот назад и бегут по направлению к черте отправления, преследуемые участниками противоположной команды. Пойманные переходят в лагерь противника. Игра продолжается с чередованием ролей обеих команд. Та команда, в которой в конечном итоге окажется наибольшее количество пленных, считается победившей.

72. Пятнашки.

Руководитель устанавливает границы площадки в зависимости от количества игроков. По его сигналу назначенный игрок гонится за остальными. Тот, кто дал себя поймать или вышел за границы площадки, становится пятнашкой.

> Примечание. Можно повести игру так, чтобы перемещения производились или вприпрыжку на одной ноге, или последовательными прыжками обеими сомкнутыми ногами.

73. Китайские пятнашки.

Вариант предыдущей игры. Можно обусловить, что игрок, принявший какую-либо заранее условленную позу, не может быть запятнан. Достаточно, например, в критический момент, принять такое положение: поднять правую ногу, просунуть правую руку под правое колено и схватить себя за нос пальцами правой руки.

74. Больная кошка.

Другой вариант. Пойманный игрок (кошка) сможет в дальнейшем «охотиться», только приложив руку к тому месту тела, где он был запятнан.

75. Пятнашки с перебежкой.

Пятнашка вызывает одного товарища, пропускает его на 4—5 шагов вперед и затем начинает гнаться за ним. Если он запятнает его, последний становится пятнашкой. Если же другому игроку удается пересечь дорогу преследователю, то пятнашка должен гнаться за перерезавшим дорогу, и игра продолжается.

76. Кот на крыше.

Каждый из игроков старается сесть на какое-нибудь возвышенное место: перекладину, забор, балку и т. д., не касаясь земли ногами. Тот, который сядет последним, назначается пятнашкой. По сигналу руководителя все игроки обязаны переменить места. В то время, когда они перебегают, пятнашка стремится запятнать одного из них, который после этого заменяет его. Сидящие игроки не могут быть схвачены.

77. Кот на дереве. (Чур на дереве).

Вариант предыдущей игры. Игроки вместо того, чтобы сидеть на возвышенном месте, висят на руках.

78. День и ночь.

Образуются две команды: одна под названием «день», другая — «ночь». Площадка игры разделяется средней чертой на два участка. По обе стороны этой черты, на расстоянии 30 — 50 метров от нее, проводят еще по черте; площадь, лежащая за ними, считается «домом» (убежищем) каждой команды. Участники выстраиваются в 2 шеренги, спиной одна к другой, по обе стороны средней черты. Инструктор бросает в воздух дощечку, одна сторона которой зачернена, и в зависимости от того, как она упала на землю, выкрикивает «день» или «ночь». Если окажется «день», то все игроки этой команды бросаются бежать по направлению к своему «дому», преследуемые игроками «ночи»; если дощечка упадет черной стороной, происходит обратный маневр. Пойманные, не успевшие попасть домой, берутся в плен и отводятся в противоположный лагерь. Игра прекращается, или по усмотрению руководителя, или по истечении заранее установленного срока. Победившей считается команда, в которой по окончании игры окажется наибольшее количество участников.

Примечание. Можно вести игру и не забирая пленных; в таком случае каждый пойманный игрок должен посадить на себя «верхом» победителя и довезти его на себе до средней черты. До начала «наступления» игроки могут быть размещены в различных положениях: лицом к лицу, лицом в одну сто-



рону, на коленях, лежа, на четверинках и т. д. Погоню также можно вести, или подпрыгивая на одной ноге, или на четверинках, или прыжками и т. д.

79. Рыбная ловля.

Место для игры — прямоугольная площадка, длиной 30—40 метров, шириной — 15 — 20 метров. За обеими короткими сторонами прямоугольника располагаются «дома», из коих в начале игры только один занят игроками. Двое назначенных игроков (рыбаки) становятся в середине площадки, между двух лагерей. По команде одного из них: «в воду!», все остальные игроки (рыбы) обязаны выбежать из дома, избегая по пути рыбаков и. увертываясь от них, стремятся достигнуть противоположного дома. Те из них, которые запятнаны раньше, чем они успели добежать до дома, образуют цепь, по обоим концам которой становятся оба рыбака. Игра продолжается, причем цепь помогает рыбакам ловить рыбу, но пятнать рыб могут только рыбаки. Стремиться разорвать цепь, рыбам разрешается, причем, если цепь окажется прорванной, данный улов не идет в счет.

Примечание. Инструктор может назначить только одного рыбака, который, в таком случае, сам выстраивает свою цепь, создавая барьер против рыб, причем сам остается в стороне, не примыкая к цепи. Можно также сговориться, что цепи, вообще, не будет. В последнем случае каждый пленник лично старается остановить и удержать одну рыбу, выжидая пока не придет за нею рыбак.

80. Пленники и сторожа.

Местом для игры служит прямоугольная площадка размером 50 × 30 метров (приблизительно). За короткими сторонами располагаются два дома; в одном из них помещаются нападающие, в другом защищающиеся. Три или четыре назначенных игрока, сторожа, помещаются посреди прямоугольника. По сигналу инструктора, нападающие стараются проникнуть в лагерь защищающихся, чтобы увести их в свой лагерь. Каждый запятнанный сторожем нападающий обязан вернуться в свой лагерь. Нападающие, которым удалось перейти в лагерь защищающихся, группируются по два, схватывают одного защищающегося и увлекают его в свой лагерь, избегая в пути, чтобы жертва была запятнана сторожем. Если сторожу удается ее запятнать, все три игрока возвращаются по своим домам. Игра продолжается до тех пор, пока совсем не окажется больше защищающихся, или, когда число их достигнет условленного минимума.

81. Подкладыши.

Игроки, держа руки за спиной, образуют замкнутый круг. Один из них, вооруженный жгутом, бежит по окружности круга, с наружной его стороны, в условленном направлении, кладет, не останавливаясь, жгут в руки одного из участников и продолжает свой бег до того момента, пока не найдет свободного места.

Получивший жгут, бьет им своего соседа, справа или слева, согласно направлению бега, до тех пор, пока последний, убегая от него по кругу, не вернется опять на свое место.

Владелец жгута кладет его тогда в другие руки, и игра продолжается.

82. Мяч в кругу.

Игроки образуют круг и, стоя на небольшом друг от друга расстоянии, перебрасывают один другому мяч. Один из них становится внутри круга и старается коснуться мяча или игрока, держащего мяч в руках. Если средний игрок коснулся игрока, держащего в руках мяч, последний заменяет среднего. Если же игрок коснулся мяча, то в круг входит игрок, в руках которого был мяч, или который последний бросил его.

Примечание. При большом количестве игроков можно назначить двух средних игроков.

83. Мяч на лету.

Игроки делятся на две одинаковых команды. Та, у которой находится мяч, образует круг, диаметром не менее 10 метров. Другая команда располагается внутри круга. По сигналу инструктора игроки, образующие круг, стараются попасть мячем в противников, которые в свою очередь, стараются всячески увернуться от попаданий. Каждый запятнанный игрок покидает круг. Когда все до последнего окажутся выбывшими из строя, инструктор отмечает время, потребовавшееся на эту операцию. Игра после этого начинается вновь, причем роли команд меняются. Команда, одержавшая победу в наиболее короткий промежуток времени, считается победившей.

84. Гусеница.

Игроки образуют несколько колонн, стоя в затылок друг другу; все колонны находятся на одинаковом расстоянии от целевой черты, проведенной перед ними по земле

и находящейся от них в 15—20 метрах. Первый игрок каждой шеренги держит свои руки на коленях. Каждый из последующих игроков охватывает ноги стоящего за щиколотки и просовывает голову между ног его.

По сигналу руководителя каждая колонна начинает продвигаться вперед, не изменяя положения, занимаемого игроками. Команда, достигнувшая раньше других целевой черты, не прервав цепи, считается победившей.

85. Змея.

Игроки становятся гуськом. Каждый игрок, просунув свою правую руку между своих ног, держит за левую руку стоящего перед ним. По сигналу инструктора, задний игрок опрокидывается на спину, сжав ноги, и тянет игрока, находящегося перед ним, который проходит, раздвигая ноги, через него. Все игроки ложатся по очереди вплоть до последнего, который немедленно поднимается и проходит через всех своих товарищей, в свою очередь, последовательно поднимающихся после его прохода.

Примечание. Если число участников позволяет, инструктор может составить несколько колонн и устроить соревнование.

86. Кувыркание колоннами.

Вариант предыдущей игры. По сигналу инструктора, передний игрок кувыркается через голову вперед, увлекая за собою следующего игрока и т. д.

87. Угорь.

На земле чертится полукруг, радиусом приблизительно в 1 метр. Один игрок с завязанными глазами помещается

в центре, расставив ноги. Остальные, по очереди, проходят за ним и бросают в полукруг между его ног свернутый носовой платок (угорь). После этого они возвращаются и становятся перед жмуркой, одной ногой на черте полукруга.

По сигналу инструктора, жмурка наклоняется и схватывает один из жгутов. Владелец жгута, заметив это, убегает по направлению к заранее намеченному дому, в то время как остальные игроки преследуют его, стараясь ударить его своими жгутами, поднятыми ими с земли. Этот же игрок занимает место жмурки, и игра начинается вновь.

> Примечание. Дом должен быть расположен довольно далеко (в 40 или 50 метрах), с таким расчетом, чтобы вызвать продолжительный бег.

88. Ласточка.

Назначенный игрок, «охотник», становится на проведенную на земле черту, лицом к другим участникам, которые размещаются недалеко от него. Последние поочередно бросают свои свернутые жгутом платки по ту сторону черты, пропуская их между ног «охотника». Когда все платки брошены, охотник оборачивается и бросает свой жгут на один из жгутов, брошенных игроками.

Если он попал в жгут, то владелец последнего поднимает его и убегает по направлению к дому, преследуемый всеми игроками, которые, подняв в свою очередь свои жгуты, стараются запятнать ими беглеца.

Если же «охотник» дает промах, он быстро поднимает свой собственный жгут и убегает по направлению к дому, будучи уже сам преследуем всеми остальными участниками.

Преследуемый игрок становится охотником, и игра начинается вновь.

89. Подпрыгивание колоннами.

Играющие выстраиваются в несколько колонн, с согнутыми ногами, держа друг друга за пояс или за плечи. Все передние находятся на равном расстоянии от проведенной на земле черты. Во главе каждой колонны становится один из игроков, на прямых ногах, спиной к целевой черте и держит за руки первого игрока колонны. По сигналу инструктора, колонны продвигаются, не разгибая ног, прыжками, стараясь достигнуть целевой черты. Игроков можно также выстроить в шеренги; в этом случае, все они должны держать друг друга под руку.

90. Тачка.

Шеренгой. Игроки выстраиваются в две шеренги. Участники первой шеренги становятся на четвереньки, на вытянутых руках и расставив ноги. Стоящие за ними во второй шеренге схватывают их за щиколотки.

По сигналу инструктора, каждая получившаяся таким образом «тачка» начинает продвигаться вперед, стараясь первой достигнуть целевой черты, начерченной на земле на расстоянии 15—20 метров от места отправления.

Колонной. Если число участников позволяет, игру можно вести несколькими колоннами, и вызвать следующим образом соревнование среди участников. Передние игроки колонн находятся на равном расстоянии от начерченной на земле черты. Первый и второй игроки каждой колонны делают «тачку». По сигналу инструктора, каждая тачка начинает двигаться вперед; как только она достигнет це-

левой черты, она расстраивается. Тогда второй игрок бежит к третьему, становится перед ним на четвереньки и образует с ним новую тачку; так продолжается до тех пор, пока не будут использованы все играющие.

91. Лягушки.

Играющие выстраиваются в две шеренги, стоя спиной друг к другу, на расстоянии 15—20 метров от целевой



Рис. 3.
Лягушки.

черты, начерченной на земле. Каждая пара стоящих друг к другу спиной участников скрещивает руки и приседает. По сигналу инструктора, каждая такая пара стремится первой достигнуть целевой черты, не изменяя своего положения и продвигаясь вперед небольшими прыжками.

92. Волк и ягненок.

Игроки, встав гуськом, крепко держат друг друга за талию. Первый изображает пастуха, последний ягненка.

Назначенный игрок, изображающий волка, становится нескольких шагах впереди от пастуха.

По сигналу руководителя волк бросается, чтобы схватить ягненка; пастух, вытянув руки в стороны, старается не пропустить его, остальные участники кидаются в наименее угрожаемую сторону. Когда ягненок схвачен волком,



Рис. 4.
Волк и ягненок.

или когда играющие устали, инструктор начинает игру сначала, назначив новых волка, пастуха и ягненка.

93. Пленники.

Игроки, держась за руки, образуют круг в один ряд лицом к центру. Двое назначенных пленника становятся в середину круга.

По сигналу инструктора, они стремятся вырваться из круга, или путем прорыва цепи, или пройдя под нею. Если

одному из них это удается, их обоих освобождают из плена и заменяют игроками, виновными в их бегстве.

Когда играют маленькие дети, игру можно упростить. Игроки, образующие круг, соблазняют пленников к бегству из круга, поднимая руки. Как только, однако, пленники пытаются ускользнуть, руки вновь опускаются и играющие приседают. Оба игрока, виновные в бегстве



Рис. 5.
Пленники.

пленников, сами становятся таковыми. Можно также разделить игроков на две команды, из которых одна образует круг, а другая расположена внутри круга. По сигналу инструктора пленники стараются освободиться. Когда все освободились, команды меняются ролями. Выигрывает команда, которой удалось скорее освободиться.

94. Трех много.

Игроки расстанавливаются в два ряда и образуют круг с расстоянием в 2—3 метра между обоими рядами. Двое

назначенных игроков (бегущий и догоняющий) остаются вне круга. По команде инструктора догоняющий бежит за бегущим. Последний бежит вокруг круга. Он может защититься от преследования, встав перед одним из рядов, который тогда насчитывает трех игроков вместо двух. Задний из них тогда делается бегущим и должен убегать от догоняющего, как это делал первый игрок. Если догоняющий его поймает, он делается догоняющим в свою очередь.

Примечание. Запрещается перебегать сквозь круг.

95. Живой треножник.



Рис. 6.
Живой треножник.

Играющие образуют круг в один ряд, стоя на расстоянии одного шага друг от друга.

Один из них становится вне круга.

По сигналу инструктора, все участники должны встать на голову, опираясь обеими руками об землю; ноги могут быть, или вытянуты, или согнуты; в таком положении играющие должны сохранять равновесие. Водящий бегает по кругу и выискивает тех игроков, которые касаются земли ногами. Когда водящий далеко, игрок изменяет свое положение для отдыха и вновь принимает его, заметив приближение водящего. Если водящий запятнает игрока, когда он касается земли ногами, игрок занимает место водящего, и игра вновь начинается.

Примечание. Водящий бегает все время, не останавливаясь; он пользуется правом бегать и в ту и в другую сторону круга.

96. Ванька-встанька.



Рис. 7.
Ванька-встанька.

Игроки, группами в 10—12 человек, сидя на земле с поднятыми руками, лицом к центру, образуют замкнутый круг.

Назначенный игрок стоит в центре круга, выпрямившись во весь рост, руки по швам.

По сигналу инструктора, игрок падает в любую сторону, не сгибая колен. Остальные участники стараются оттолкнуть его. Тот из них, кому не удастся оттолкнуть его по другому направлению или тот, который даст игроку упасть, заменяет его и игра продолжается.

Примечание. Когда играют маленькие дети, то безопаснее ставить образующих круг на колени.

97. Безрукий победитель.

Начертить на земле круг, размер которого зависит от количества игроков. Последние располагаются внутри круга, держа руки за спиной.

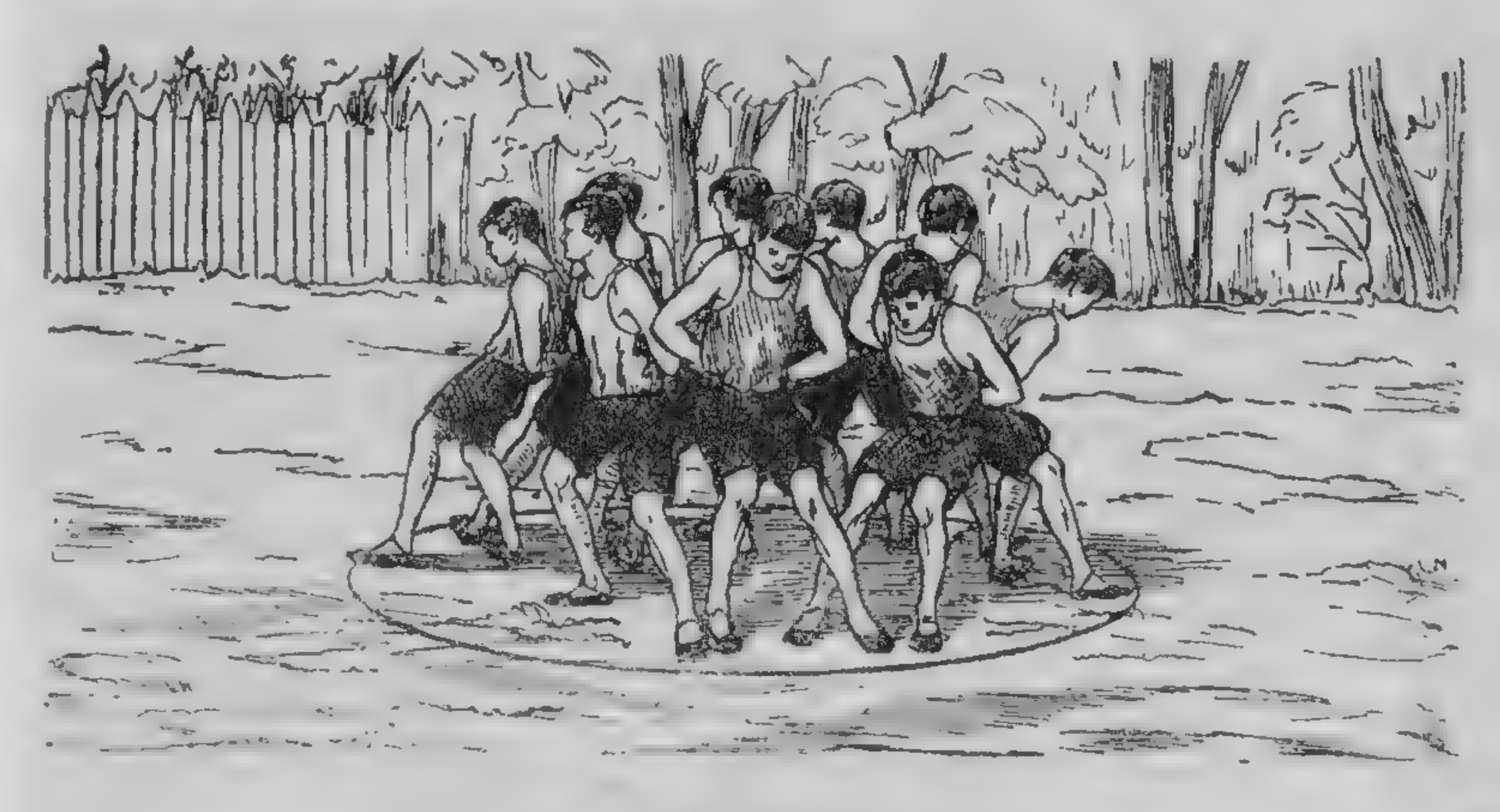


Рис. 8.
Безрукий победитель.

По сигналу инструктора, каждый игрок старается вытолкнуть за пределы круга одного из своих соседей, толкая

его спиной, плечами и локтями (пользование кистью рук запрещается). Тот, кто остался в кругу, вытолкнув всех остальных, считается победителем.

98. Ядовитые свечи.

Игроки, группами в 10—12 человек, образуют круг в один ряд, держась за руки, лицом к центру.

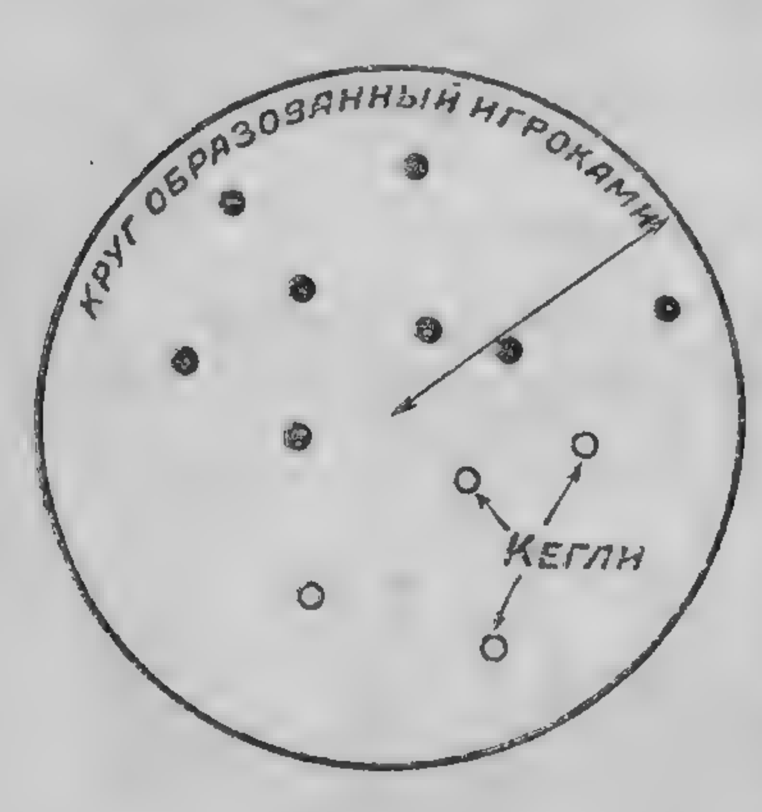


Рис. 9.
Ядовитые свечи.

Посреди круга ставят четыре или пять деревянных кеглей на расстоянии одна от другой приблизительно в 50 сантиметров.

Не выпуская рук, каждый играющий толкает или тянет своего соседа внутрь круга, стараясь натолкнуть его на кеглю с тем, чтобы она опрокинулась. Опрокинувший кеглю выбывает из игры, которая считается законченной, когда на поле остается один лишь игрок (победитель). Опрокинутые кегли должны быть немедленно расставлены по местам.

Примечание. Кегли могут быть заменены несколькими начерченными на земле кружками; кто встанет ногой на один из кружков, выбывает из игры.

99. Запретный круг.

Вариант предыдущей игры. Кегли и кружки заменяются одним кругом, диаметром в 1½ метра, внутрь которого запрещено вступать ногами.

100. Переброска мяча.

Две параллельно проведенные по земле черты на расстоянии 200 метров одна от другой, служат границами двух противоположных лагерей. Игроки, разбившись на две равные команды, располагаются на своей половине поля. Одной из команд по жребию достается мяч. Один из игроков этой команды бросает мяч как можно дальше по направлению к противоположной черте. Мяч немедленно подхватывается противником в том месте, где он был остановлен и отсылается как можно дальше в обратном направлении. Игра продолжается до тех пор, пока мяч не удастся загнать за границу вражеского лагеря.

Примечание. Мяч можно ловить в воздухе и останавливать его любой частью тела; в случае, однако, отскока его, запрещено пользоваться выигранным благодаря этому пространством. Каждому бросающему разрешен разбег в два шага.

101. Мяч с вызовом (в кругу).

На земле чертится круг радиусом в 3 метра. Вокруг него собираются играющие, держа одну ногу внутри круга. Назначенный игрок занимает место в центре круга и, подбрасывая мяч вверх, громко вызывает одного из играющих. В этот момент все участники, за исключением того, кто был вызван, разбегаются, а этот последний схватывает мяч и, не выходя из круга, старается запятнать им одного из убегающих. Если это ему удастся, запятнанному засчитывается одно очко; если вызванный даст промах, очко засчитывается ему. Игрок, получивший определенное количество штрафных очков (количество это заранее обуславливается), подвергается наказанию.

Примечание. Мяч должен быть подброшен в воздух, по крайней мере на 2 метра, и упасть обратно внутри круга; при неисполнении этого бросающий получает одно очко. Если вызванный игрок поймает мяч налету, он тут же вновь подбрасывает его в воздух, вызывая другого игрока, который немедленно заменяет его.

102. Мяч с вызовом. (Об стену).

Вариант предыдущей игры. Место для игры — правильный четырехугольник (3 м.), одной стороной которого служит стена. Бросающий вызывает по имени одного из товарищей, бросая мяч в стену; в остальном игра развертывается, как предыдущая.

103. Мяч с номерами.

Игроки, будучи пронумерованы, образуют круг. Один из них, держа мяч, становится в центре и громко выкрикивает один номер. Все игроки, при этом, быстро разбегаются. Вызванный игрок входит в круг, берет мяч и кричит: «стой!» Все должны повиноваться этому приказу, и в этот момент бросающий старается запятнать мячем одного из участников; если он промахнется, то ему засчитывается штрафное очко, и игра начинается сначала.

Если же он запятнает, то все игроки бросаются бежать и останавливаются по команде запятнанного «стой!»; в дальнейшем он ведет игру, как и первый вызванный, и так игра продолжается и далее. Игрок, получивший три штрафных очка, штрафуется.

104. Мяч с двумя номерами.

Вариант предыдущей игры. Каждая пара игроков получает один номер; выбирают одну пару, и один игрок из нее выходит на середину круга, чтобы взять мяч, и командует: «стой!»; другой смешивается с остальными игроками; оба имеют право перебрасывать друг другу мяч. Если мяч у них упадет на пол, они теряют право перебрасываться, и им засчитывают одно очко.

105. Подсекалка (колонной).

Игроки становятся гуськом. Первый и второй игроки отделяются от колонны, берутся за концы веревки или палки, через которую должны перескакивать все стоящие в колонне игроки.

По сигналу инструктора, они проходят вдоль всей колонны, заставляя всех игроков подскакивать на месте, во избежание подсекания их. Затем первый игрок становится



Рис. 10
Подсекалка в кругу.

в хвосте колонны, а второй вместе с третьим игроком продолжают игру тем же способом. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не окажется вновь во главе колонны.

106. Подсекалка (в кругу).

Игроки, на расстоянии одного или нескольких шагов друг от друга, образуют круг в один ряд, стоя лицом центру круга. Назначенный игрок становится в центр. В его руках находится веревка, длиной от 2 до 4 метров, с привязанным на одном конце ее мешечком с песком или с землей. Он дает ей горизонтальное вращательное движение с таким расчетом, чтобы мешечек достигал высоты икр играющих. Последние стараются избежать его, во время подскакивая. Игрок, зацепившийся за веревку, занимает место стоящего в центре.



Рис. 11.
Два лагеря.

107. Два лагеря.

Команда делится на 2 равных команды, расположенных по обе стороны черты, начерченной на земле.

По сигналу инструктора каждый игрок старается схватить игрока из лагеря противника (безразлично за какую часть тела) и перетащить его в свой лагерь. Победившей оказывается команда, забравшая в известный, заранее определенный срок, наибольшее количество пленных.

Пленным считается игрок, который всем своим телом оказался во вражеском лагере.

> Примечание. Можно также условиться, что игроки каждого лагеря будут помогать друг другу, образуя коллективное соревнование.

Далее можно ввести в игру и длинную веревку. Оба лагеря расположены, как указано выше, и веревка лежит между ними на земле. За каждым лагерем, на расстоянии

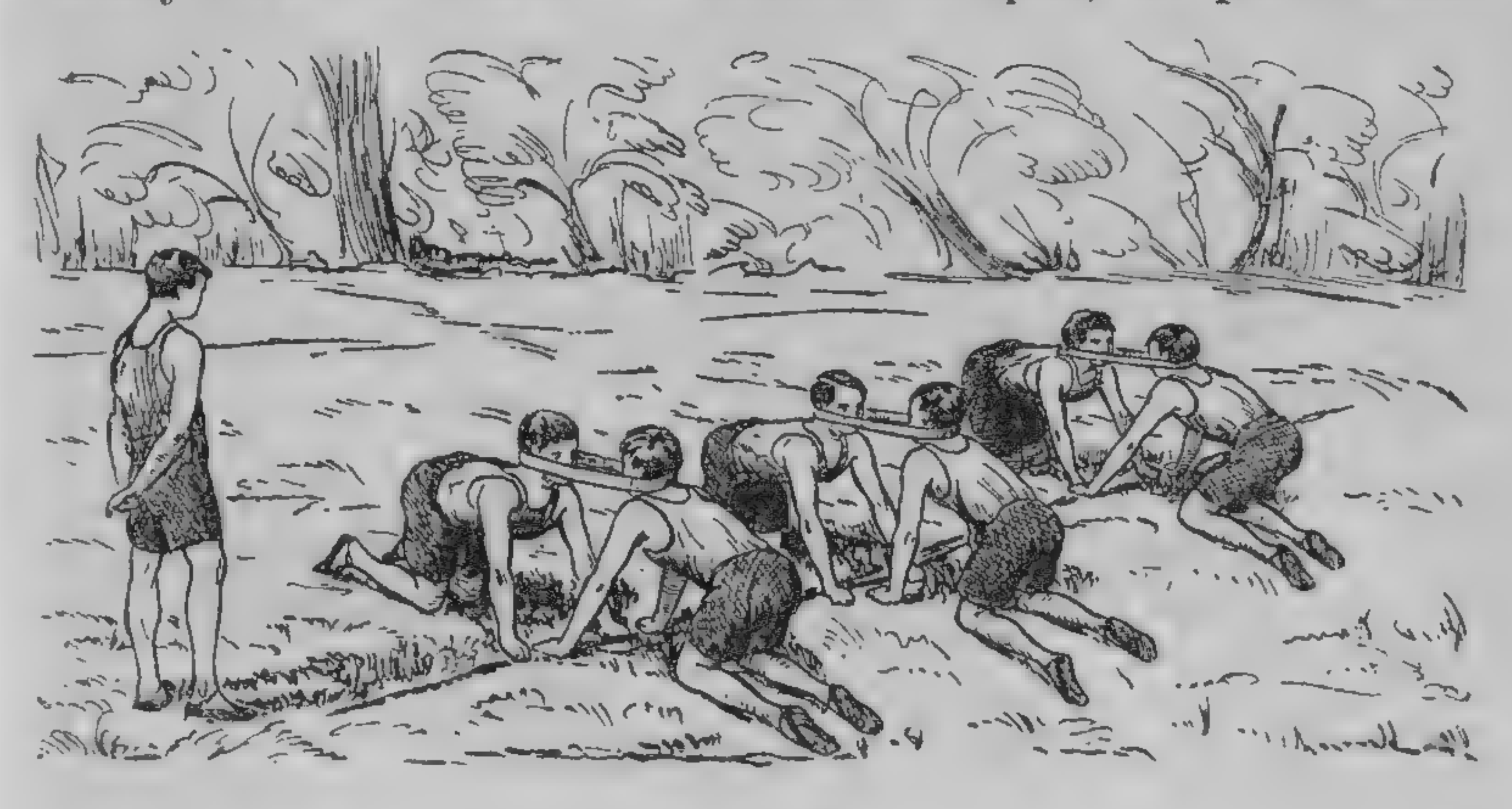


Рис. 12.
Собачья драка.

приблизительно 2 метров, чертят на земле черту. По сигналу инструктора, играющие берутся за веревку и, перетягивая ее, стараются перетащить противника за демаркационную линию.

108. Собачья драка.

Игроки, разбившись на 2 лагеря, выстраиваются на четвериках по обе стороны проведенной на земле черты. Каждые два игрока, стоящие друг против друга, соединены при помощи пояса, проходящего за их затылком. По команде инструктора, каждый игрок, отступая на четвериках, старается перетянуть противника в свой лагерь.

109. Перетягивание.

Участники разделены на две колонны с одинаковым количеством играющих в каждой. Между обеими колоннами проведена разграничивающая их черта. В каждой



Рис. 13.
Перетягивание.

колонне игроки держат друг друга за талию, а головные за руки. По команде руководителя, все игроки каждой колонны напрягают усилия, чтобы перетянуть всю колонну противника за разграничивающую черту.

Примечание. Можно также пользоваться в игре и длинным канатом. Команды расположены, как указано выше, а игроки, держа канат в натянутом виде, перетягивают его.

110. Борьба отталкиванием вдвоем.

Игроки, выстроившись по обе стороны, держат друг друга за плечи. По сигналу руководителя, каждый, отталкивая своего противника, старается вытолкнуть его по ту сторону другой черты, проведенной на расстоянии приблизительно двух метров позади средней.

111. Борьба отталкиванием шеренгами.

Игроки разделенные поровну на две команды, выстраиваются в шеренги по обе стороны веревки или шеста, положенных на земле между обеими командами.

По сигналу инструктора, игроки берутся за веревку или шест и, общими усилиями каждой команды, стараются оттолкнуть противника за черту, находящуюся по ту сторону каждого лагеря.

112. Борьба отталкиванием колоннами.

Обе команды, выстроившись каждая в колонну, стоят друг против друга вдоль длинного шеста, соединяющего оба лагеря.

По сигналу инструктора, игроки схватывают шест, и участники каждой команды стараются общими усилиями заставить противника отступить за проведенную по земле черту.

113. Петушиный бой.

Игроки, вприсядку, выстраиваются в две противоположные шеренги.

По сигналу инструктора, каждый игрок, не выпрямляясь и прискакивая, толкает ладонями в ладони противостоящего игрока и старается загнать его за черту, проведенную на земле в расстоянии приблизительно 2 метров позади каждой шеренги.

> Примечание. Выпрямившийся игрок или коснувшийся земли какой-либо частью тела (кроме, разумеется, ног) исключается из игры. Можно игру вести и прыгая на одной ноге.

114. Перетяжки.

Игроки становятся попарно, лицом к лицу, и держатся за одну руку (можно также с расставленными ногами или с выпадом). По сигналу инструктора, каждый старается вывести противника из равновесия, притягивая его к себе, отталкивая вперед, назад или в стороны. Игрок, передвинувший ногу, теряет очко.

Играют до трех очков.

115. Стрельба в цель.

Игроки делятся на две команды. Одна команда, игроки которой представляют собою «мишени», располагается вдоль стены. Другая, состоящая из «стрелков» — против

нее, на расстоянии 10 метров. По очереди каждый стрелок получает мяч, которым он стремится попасть в одну из мишеней. Игрок, в которого целят, старается увернуться от удара путем отклонения туловища, но не поднимая ног от земли. Каждый промахнувшийся стрелок выходит из игры. Когда все стрелки исключены, или когда число оставшихся достигло условленного минимума, роли играющих меняются, и игра начинается вновь.

Примечание. Если имеется несколько мячей, то можно назначить сразу несколько стрелков. Можно также условиться заранее о предоставлении каждому стрелку двух пробных «выстрелов».

116. Мяч на параллелях.

Игроки разбиваются на две команды. На земле, параллельно стене, проводят две черты: одну в 10 метрах, другую в 20 метрах от стены. Каждая команда располагается на одной из этих черт; затем один из игроков внутренней параллели (команда № 1) вызывает одного игрока из наружной параллели (команда № 2) и бросает ему мяч. В этот момент вся команда № 1 убегает и становится у стены. Игрок, получивший мяч, становится на черту команды № 1 и бросает его в игроков, стоящих у стены; эти последние должны увертываться от попаданий путем боковых перемещений, придающих игре оживленный и веселый характер.

Если игроку удастся попасть в кого-нибудь мячем, команде засчитывается одно очко. В противном случае, очко засчитывается команде противника.

Команда, потерявшая очко, перемещается на внутреннюю параллель, и игра завязывается вновь, как описано выше.

Играют обыкновенно до 10 очков.

117. Стрельба по кеглям.

10—12 игроков собираются за проведенной на земле чертой. У каждого в руках небольшой камень (по возможности плоский). На расстоянии 10 метров от этой черты устанавливают небольшую кеглю, высотою до 10 сантиметров, которую обводят кружком, диаметром 20 сантиметров. Назначенный игрок (сторож) отделяется от группы и становится у кегли. Каждый игрок, поочередно старается попасть в кеглю своим камнем. Если он промахнется, он идет и становится возле своего камня. Когда же кегля сбита, каждый игрок, схватив свой камень, как можно быстрее бежит к черте отправления. Сторож же, поставив на место сбитую кеглю, бросается в погоню за беглецами.

Пойманный становится сторожем; ловить игрока, сбившего кеглю, запрещается. Если ни одному из игроков не удалось сбить кеглю, то сторожем назначается тот из них, чей камень лег наиболее далеко от кегли.

118. Манекен. (Качание).

Игроки делятся на две шеренги, лицом друг к другу. Каждый игрок берет за руки (выше кисти, за запястье) противостоящего и все образуют, таким образом, как бы висячий мост. Самый легковесный игрок (манекен) становится в одном из концов шеренги. По сигналу инструктора, он бросается лицом вниз на руки участников, вытянувшись как можно сильнее и держа руки по швам. Кача-

нием рук, участники подталкивают, подбрасывают его с одного конца шеренги до другого, где он попадает в руки товарища, поставленного там с этой целью.

Примечание. Если участников много, то игра ведется несколькими шеренгами, причем устраивается соревнование на наиболее быстрое выбрасывание манекена из шеренги.

119. Чучело.

Вариант предыдущей игры. Игроки становятся в три ряда. Средний из них лицом к первому или третьему ряду (безразлично); первый и второй ряды — лицом друг к другу. Все игроки вытягивают руки вверх и понемногу передвигают «чучело» от одного конца колонны к другому.

Внимание наружных шеренг должно быть, главным образом, обращено на то, чтобы «чучело» не вывалилось на ту или другую сторону.

Примечание. Игру эту можно также вести, стоя на коленях.

120. Охота на лося.

Игра требует сравнительно большого пространства. В середине площадки чертится круг, радиусом 2—3 метра, представляющий пруд. Все игроки группируются у центра круга. $^3/_4$ из них «охотники», $^1/_4$—«собаки». По сигналу инструктора, назначенный игрок (лось) быстро отделяется от общей группы и убегает, будучи преследуем и охотниками и собаками. Собаки при этом лишены права его схватить; назначение их—загнать его на охотников и стеснять его бег. Охотники же стараются запятнать

лося, но передвигаться они имеют право только на одной ноге, подогнув другую. Если лосю удастся прыгнуть в пруд, не будучи запятнанным, он спасен.

Инструктор назначает другого лося, и игра начинается вновь.

121. Игра в мяч верхом.

Игроки становятся в два ряда, находясь на расстоянии 4—5 шагов друг от друга, и образуют круг. По жребию определяются всадники и «лошади». По сигналу всадники садятся на лошадей и начинают по порядку перебрасывать соседу мяч. Если мяч выпадает из рук на землю, всадники сходят с лошадей и убегают; одна из «лошадей» поднимает его и бросает в любого всадника, стараясь запятнать его (бросающий не имеет права сделать с мячем в руках больше трех шагов). Если он промахнется, всадники возвращаются и вновь взбираются на коней; если он попал, всадники делаются лошадьми, и игра начинается сначала.

Примечание. «Лошадь», поднявшая мяч, имеет право, если только она находится вдали от всадников, передать мяч другой лошади, занимающей более выгодное положение. Мяч, упавший на землю, не может быть снова брошен. Если всадникам удастся выполнить три полных круга перебрасываний мяча, не выронив его, им предоставляется право проехаться по всему кругу верхом на своих лошадях.

122. Охота с гончими.

Все играющие группируются вокруг товарища, назначенного охотником. Последний подбрасывает три раза мяч вверх и ловит его; затем, не покидая своего места, он ста-

рается запятнать им одного из зверей, которые, при первом же подбрасывании мяча, разбежались по площадке. Каждый запятнанный зверь становится «гончей» и помогает охотнику пятнать остальных зверей. Гончая имеет право ловить, поднимать мяч и бросать его в каждого убегающего зверя. Кроме того охотники и гончие имеют право передавать или перебрасывать друг другу мяч, чтобы облегчить себе пятнание остальных игроков. Игра считается законченной, когда все звери обратились в гончих.

Примечание. Во время игры, незапятнанные еще игроки имеют право завладеть мячем и запятнать им охотника или гончих, но не поднимая при этом мяча с земли руками, что превратило бы их в гончих. Им разрешается лишь, держа мяч ногами и подскакивая, подбросить его с тем, чтобы потом поймать его в руки. Подобно охотникам, они могут передавать друг другу мяч. Гончая не имеет права схватить мяч, когда он находится между ног игрока.

123. Туда—сюда. (Огород).

Игроки, выстроившись в шеренгу, кладут каждый у своих ног определенное количество (3—4) каких-либо небольших предметов («овощей»). По указанию инструктора, каждый из них чертит вдоль линии, перпендикулярной к черте отправления, три небольших кружка на расстоянии трех шагов один от другого; затем игроки возвращаются к черте отправления. По сигналу инструктора, каждый игрок берет один из лежащих у его ног предметов и бежит по направлению к первому из своих кружков, чтобы положить в него предмет. Затем он возвращается за вторым предметом и относит его во второй кружок;

сделав то же и с третьим предметом, он возвращается на свое место.

Когда все предметы размещены по кружкам, игрок, не останавливаясь, возвращается по-очередно к каждому кружку и, беря по одному предмету, приносит их обратно, опять складывая у своих ног. Тот из игроков, который первый закончил всю переноску туда и сюда, считается победителем.

> Примечание. Игру можно упростить, закончив ее, когда предметы перенесены и сложены в кружки. И, наоборот, можно осложнить ее, увеличив число кружков и удлинив расстояние между ними.

124. Челнок[1]. (Эстафета встречная).

После того, как все игроки перенумерованы, они образуют две колонны: в одной все четные номера, в другой— нечетные; младшие номера и тут и там стоят впереди. Обе колонны стоят лицом друг к другу и отделены расстоянием в 30, 40, 50, 60 метров, в зависимости от степени физического развития участников.

По сигналу инструктора, первый номер бежит, как можно быстрее, ко второму номеру и передает ему какой-нибудь предмет; номер второй тут же перебегает в обратную сторону и передает этот же предмет номеру третьему, который, в свою очередь, перебегает к четвертому; так продолжается до последнего номера.

> Примечание. Если играющих немного и разделить их на команды трудно, впереди играющих устанавливается веха, которую каждый игрок поочередно,

[1] Подразумевается челнок швейной машины.

во время бега, должен обогнуть. Игру можно также вести, устроив соревнование; в этом случае, игроки делятся на равные команды, и та из них, которая первой выполнила свою задачу, объявляется победительницей. Пробег можно также совершать на одной ноге или же прыгая со связанными ногами.

125. Челнок с повязкой.

Вариант предыдущей игры. Передача предмета заменяется нарукавником или связанным на руке первого номера носовым платком. Второй номер должен развязать нарукавник или платок и, подбежав к номеру третьему, повязать его ему на руку и т. д.

126. Бег по кругу.

На земле проводится круг; радиус его рассчитывается так, чтобы все игроки могли поместиться по окружности его друг другу в затылок, с тем, чтобы между каждыми двумя игроками было расстояние в 2—3 метра.

По сигналу инструктора, каждый игрок пускается в бег и старается с наружной стороны круга опередить игрока, находящегося непосредственно перед ним. Нагнав его, он пятнает его рукой, и последний выходит из игры. Игра заканчивается, когда все игроки постепенно окажутся запятнанными и выйдут из игры.

Примечание. Во время хода игры, руководитель может неожиданно скомандовать бег в обратную сторону.

127. Чехарда. (Длиная лоза).

Играющие образуют несколько равных по количеству игроков колонн. Первый номер каждой колонны прини-

мает следующее положение: туловище наклонено вперед, ноги слегка согнуты, руки скрещены и сложены на коленях, голова опущена (словом, положение чехарды).

По сигналу инструктора, второй номер каждой колонны перескакивает через первого и становится в трех шагах перед ним, в то же положение чехарды; номера 3, 4, 5 и т. д. поступают таким же образом, проделывая это как можно живее. Когда все игроки перескочили через предыдущие номера, первый номер заканчивает игру, перескакивая в свою очередь через всех стоящих перед ним в позе чехарды. Выигрывает колонна, первый номер которой приходит к цели первым.

Примечание. Игру можно осложнить, делая прыжки без разбега и расставляя «препятствия» на расстоянии лишь одного шага друг от друга. Можно повысить «препятствия», поставив игроков с вытянутой вперед ногой, со скрещенными на груди руками, с опущенной вниз головой, спиной к остальным играющим.

128. Чехарда с запретной чертой.

По земле проводят прямую черту. Назначенный игрок становится ногами на эту черту и принимает описанное в предыдущей игре положение. Когда все стоящие за ним игроки перескачут через него, он отходит на одну или две длины стопы вперед или назад от черты (в зависимости от условия). Игроки перескакивают через него вторично, всячески избегая наступать ногами на начерченную черту. Кто нарушит это правило или тот, которому не удастся перескочить через препятствие, немедленно становится «препятствием».

129. Чехарда с подражанием.

Вариант предыдущей игры. Первый играющий, вместо того, чтобы перескочить нормально, видоизменяет при прыжке свои движения; так, например, он опирается о препятствие одной только рукой; перескочив, опускается на землю с разведенными ногами и т. д.

Все игроки обязаны прыгнуть тем же способом; кто ошибется, становится «препятствием».

130. Чехарда с пируэтами.

Образуют две или несколько колонн с одинаковым количеством игроков. Первый номер каждой колонны становится на четвереньки, опираясь о землю руками и коленями.

По сигналу инструктора, номер второй перескакивает через препятствие следующим образом: он наклоняется и опирается в землю у самого препятствия, обеими руками, затем, перегнув спину поверх препятствия, делает полный оборот в воздухе и становится на ноги по ту сторону препятствия. Пройдя несколько шагов, он останавливается и занимает такое же положение, что и «препятствие». Все последующие игроки поступают таким же образом, и игра развертывается по правилам игры № 129.

131. Конная статуя. (Длинный конь).

Игроки разбиты на две равных команды. Команда лошадей определяется по жребию и располагается следующим образом: первый игрок стоит вплотную спиной к стене; второй, становясь в позу чехарды, крепко схватывает его за талию, упершись в него головой; третий

занимает то же положение за вторым и т. д., с таким расчетом, чтобы создать плотно замкнутый ряд.

По сигналу инструктора, игроки второй команды поочередно вскакивают на этот ряд лошадей, причем идущие впереди стараются с одного прыжка вскочить на одну из лошадей, стоящих ближе всех к стене, оставляя таким образом, за собою достаточно места для размещения остальных партнеров. Когда последний игрок вскочил на лошадь, он громко считает до трех. Если ошибок не было допущено, то наездники сходят с лошадей, и игра начинается сначала. При обнаружении ошибок со стороны наездников, инструктор прерывает игру и меняет роли.

Избегать следующих ошибок: пока последний игрок не отсчитает до трех, вскочившие уже на лошадей наездники не имеют права касаться земли ногами. Укрепляться, сидя верхом, они могут только в момент, когда они вскочили на лошадь, а никак не позже. «Лошади» должны стоять совершенно смирно, не нагибаясь, не разжимая рук и, разумеется, не должны стараться сбросить своих седоков.

132. Лунки.

Место для игры—четырехугольная площадка, начерченная на земле и примыкающая одной своей стороной к стене; каждая ее сторона равняется 3 метрам. Каждый из игроков выкапывает на этой площадке в параллельных к стене линиях по ямке и остается на площадке. Ямки отстоят одна от другой на 15—20 сантиметров и образуют несколько параллельных рядов. Вместо лунок игроки могут положить на землю свои фуражки. Назначенный игрок становится на проведенной на земле черте, в 10 приблизительно метрах от вырытых ямок и бросает мяч, стараясь попасть им в одну из ямок.

Для достижения этой цели он имеет право на три броска. Если ему не удалось попасть мячем в ямку, он кладет в свою ямку камушек и передает мяч следующему игроку. Если же он попал, все игроки, которые все это время должны были стоять хотя бы одной ногой на поверхности площадки, разбегаются, за исключением владельца ямки, куда закатился мяч; последний хватает мяч и старается попасть им в одного из игроков, не удаляясь при этом больше чем на три шага от площадки. Если он промахнулся, он кладет камушек в свою собственную ямку; если он в кого-нибудь попал, камушек кладет в свою ямку запятнанный игрок. Игрок, собравший первым в своей ямке три камушка, присуждается к «расстрелу». С этой целью он становится лицом к стенке, с разведенными руками и указывает ту часть своего тела в которую он просит не «стрелять». Остальные игроки, стоя на установленном инструктором расстоянии, подходят и «расстреливают» его, бросая в него три раза мячем. Тот, кто промахнется или кто запятнает его в «неприкосновенное» место, становится у стены, взамен «приговоренного».

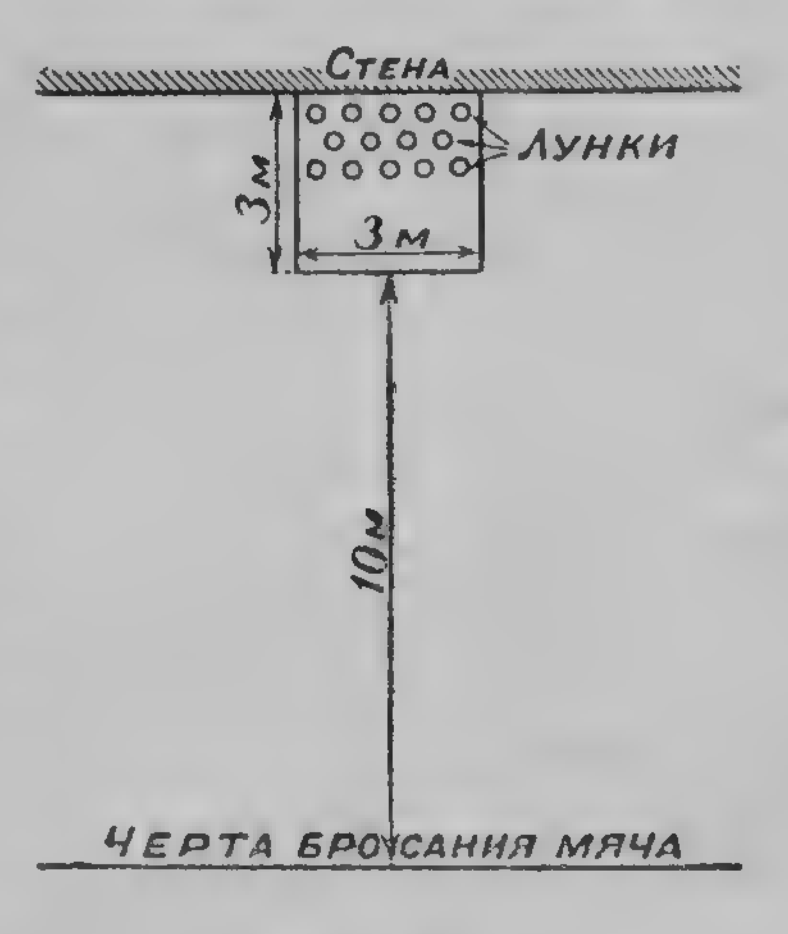


Рис. 14.
Лунки.

Примечание. Можно также обусловить, что сам «приговоренный» устанавливает расстояние, на кото-

ром он должен быть расстрелян, а именно: левой рукой он берет себя за правое ухо; просунув правую руку между левой рукою и головой, не выпуская уха, он бросает мяч, как можно дальше; он имеет право на два пробных броска. Остальные игроки стараются остановить мяч; место, где мяч перестает прыгать является границей, откуда приступают к «расстрелу».

Если игрок выбежит из площадки раньше, чем мяч окажется в ямке, он подвергается наказанию.

133. Жгуты на земле.

На земле проводится черта. Игроки поочередно становятся на нее и бросают как можно дальше свои жгуты (свернутые платки). Затем жгуты поднимают и располагают их параллельно черте, на расстоянии 30—40 сантиметров один от другого, в том порядке, в каком они упали. Когда жгуты расположены таким образом, владелец самого дальнего жгута прыгает зигзагами, стоя на одной ноге, через все промежутки, отделяющие жгуты, избегая зацепить хотя бы один из них; достигнув таким путем своего жгута, он поднимает его, отметив чертой место, где лежал жгут, и пускается в обратный путь, перескакивая на этот раз через все жгуты, находящиеся на его пути. Весь путь должен быть пройден на одной и той же ноге. Если прыгающий сделает ошибку, он кладет свой жгут возле своей черты. Если он совершает весь пробег без ошибок, он сохраняет свой жгут и становится на черту отправления.

Каждый игрок по очереди делает тот же пробег в порядке, указываемом лежащими жгутами. Игроки, не допустившие ни одной ошибки, располагаются по черте отпра-

вления. Всякий игрок, сделавший ошибку, должен прыгать в наказание в расстоянии двух шагов от черты и подвергается ударам жгутом со стороны всех стоящих на черте игроков.

Примечание. В зависимости от возраста игроков, расстояния между жгутами могут быть или увеличены или сокращены. Пробег может быть выполнен, или на левой, или на правой ноге, или же со связанными ногами, или прыжками через два жгута, или через три, или попеременно через два и через три, часто меняя способ пробега. Проведенные на земле черты, взамен поднятых жгутов, служат вехами для последующих игроков. Жгуты можно также заменить железными палками длиной приблизительно в один метр.

134. Бег на трех ногах.

Игроки выстраиваются по два, в одну шеренгу. Каждая пара бегунов держит друг друга за плечи, сомкнув смежные ноги, которые связываются у щиколоток. По сигналу инструктора, каждая пара стремится первой достигнуть черты прибытия, находящейся приблизительно в 50 метрах от места отправления.

135. Бег парами на двух ногах.

Вариант предыдущего бега. Вместо того, чтобы перевязывать смежные ноги игроков, оба бегуна берут друг друга за шею, причем каждый держит рукой одну из своих ног в согнутом виде, а именно: левый игрок держит левой рукой свою правую ногу, а правый—правой рукой свою левую ногу.

136. Бег втроем.

Игроки становятся в одну шеренгу группами по три человека. Игрок находящийся в середине, стоит спиной к направлению бега. Двое других берут его за руку и в таком положении по сигналу они трогаются в путь по направлению к черте прибытия.

137. Бег со связанными ногами.

Бег этот, или вернее подпрыгивание, проводится индивидуально со связанными у щиколоток ногами.

138. Бег на одной ноге.

Каждый бегун совершает пробег на одной ноге, по указанию руководителя.

139. Бег в запряжке.

Каждая команда состоит из трех игроков. Двое из них (лошади) становятся рядом и держат друг друга за руки. Третий (кучер) становится позади них и держит лошадей за свободные руки.

По сигналу руководителя, каждая команда пускается в путь, направляясь к черте прибытия и стараясь перегнать друг друга.

140. Скачки командами.

Образуют несколько колонн из 8—10 человек. Каждая колонна садится верхом на длинную палку или скамейку и т. д.

По сигналу инструктора, все команды начинают продвижение вперед, стараясь как можно скорее достигнуть

черты прибытия. Цель считается достигнутой, когда все участники данной колонны прошли через нее.

Примечание. Пробег можно также совершать задним ходом, или расположив игроков по номерам, причем четные продвигаются лицом вперед, а нечетные—лицом назад.

141. Охота цепью.

Игроков до 20 человек. Площадка—прямоугольник, малые стороны которого равняются 15, а большие—25 метрам. У одной из малых его сторон снаружи чертят четырехугольник (3 метра), который служит домом охотника. Игроки рассеяны по площадке; у каждого в руках жгут из свернутого платка. Назначенный игрок, изображающий охотника, находится у себя дома; он дает сигнал для начала игры, выкрикивая «иду на охоту» и, выйдя из дома, начинает охотиться на игроков, стараясь запятнать кого-нибудь из них, причем охотник держит обе руки со скрещенными пальцами. Каждый запятнанный игрок становится помощником охотника; охотник быстро отводит его к себе домой, так как на него сыпятся удары жгутов со стороны остальных игроков. После этого охотник снова выходит на охоту, предупредив об этом тем же возгласом, но держа за руку своего помощника. Пятнать может только сам охотник. Число помощников понемногу растет, и всякий раз, как новый игрок становится помощником, цепь должна разрываться, и все помощники стремятся вернуться домой во избежание ударов жгутами. Всякий игрок, который бьет жгутом охотника в то время, когда он входит в свой дом или выходит за границы площадки, считается его помощником.

Игра заканчивается, когда все игроки схвачены охотником. Если цепь разрывается усилиями не пойманных игроков или благодаря случайности, помощники быстро бегут в дом. Охотник может в любой момент заменить себя одним из своих помощников; об этом он предупреждает участников, выходя на охоту из дому.

142. Журавли-наездники.

Площадка для игры — прямоугольник 50×25 метров. Одна из малых его сторон служит домом. Игроки делятся на две равных команды: команда «журавлей» располагается в доме; другая разбегается по площадке для игры.

По сигналу инструктора, журавли, прыгая на одной ноге (по выбору инструктора), выходят из дома и стараются поймать одного из противников; как только захвачен один пленник, все игроки направляются к месту его пленения, журавли садятся верхом на противников и заставляют себя везти до самого дома. Затем роли меняются. Если журавль скачет не на указанной ноге, или если он ступит на землю обеими ногами, за его ошибку отвечают все журавли и они обязаны отвезти всех противников с того места, где была допущена ошибка, до дома.

Примечание. Чем дальше от дома игрок попадает в плен, тем оживленнее и интереснее игра.

143. Медведь.

Игроки делятся на две равных команды. На земле чертятся два концентрических (один в другом) круга, отделенные расстоянием в два метра. Жребий определяет, которая команда изображает медведя и которая—прыгунов.

Медведи располагаются во внутреннем кругу, спиной к наружному; они образуют замкнутый круг, обхватив друг друга руками за шею, слегка согнув спину и наклонив голову. Из числа медведей выбирают одного игрока, который становится сторожем и находится между обоими кругами. На его обязанности лежит защита медведя.

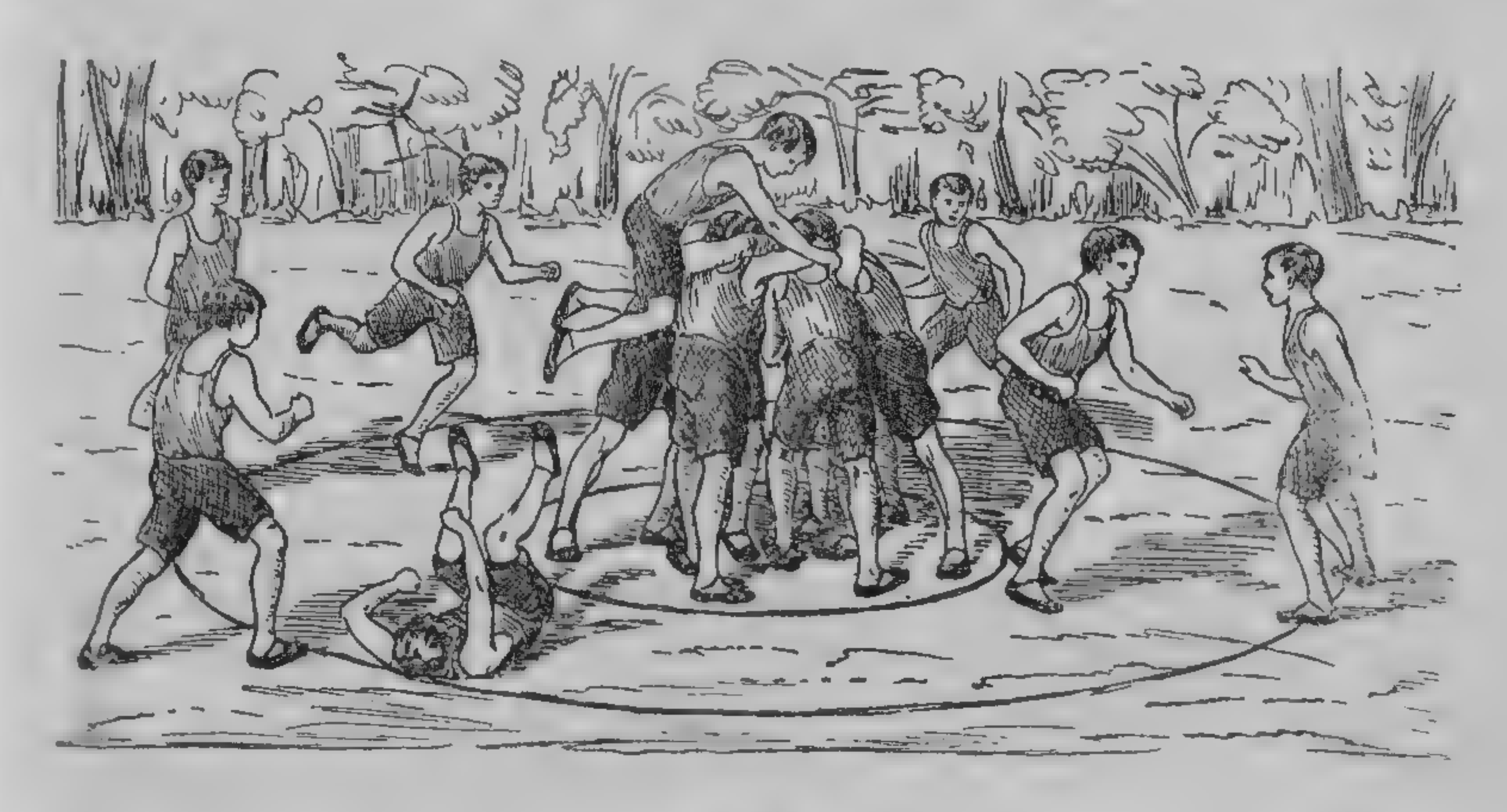


Рис. 15.
Медведь.

Игроки другой команды стремятся вскочить на спину медведя, стараясь не быть схваченными сторожем в пространстве между двух кругов. Пока они находятся вне большого круга или сидят на спине медведя, они вне опасности; они лишь обязаны сохранять то положение, которое принято ими непосредственно после прыжка на спину. Они имеют право, будучи незамеченными сторожем, сойти с медведя, выйти за большой круг и затем вернуться и вновь вскочить на спину медведя. Если один из них будет схвачен в то время, когда он касается земли

внутри большого круга, будь то в момент прыжка или когда он удаляется, его команда считается проигравшей и должна заменить медведей. Если медведи свалятся под тяжестью прыгунов или, если цепь их разрывается, прыгуны беспрепятственно выходят из круга, и игра начинается сначала. Ловкий прыгун, которому удается вскочить на спину сторожу, не будучи схвачен им, выносится сторожем за пределы круга. Маневр этот рекомендуется в тех случаях, когда нужно отвлечь внимание сторожа для спасения товарища, неловко вскочившего на спину медведю и находящегося в критическом положении; он пользуется стесненным состоянием сторожа для того, чтобы выйти из круга.

144. Турнир.

Игроки образуют две равных команды. Каждая команда, в свою очередь, делится на «всадников» и «лошадей». По сигналу инструктора, всадники вскакивают на лошадей, и обе команды наступают друг на друга, стараясь ссадить противников с лошадей, стаскивая их или толкая их руками. «Лошади» также имеют право толкать противника, но пользоваться с этой целью руками им запрещено. Всадник, у которого хотя бы какая-нибудь часть тела коснулась земли, выходит из игры вместе со своей лошадью. Побеждает команда, которой удалось ссадить с коней всех противников.

145. Турнир парами.

Команды образуются, как описано выше. Бой ведется последовательно парами игроков (наездник верхом против наездника верхом). Как только одна пара выбита из строя, она заменяется другой из того же лагеря и т. д.

Примечание. Группы могут состоять и из трех игроков. В таком случае третий игрок становится, согнувшись, перед лошадью и служит ей подпорой. Игра ведется на лужайке.

146. Эстафетный бег.

Игроки разбиты на несколько равных команд. Каждая команда получает свой номер. Все первые номера образуют одну смену, вторые номера—вторую и т. д. Смены расположены на расстоянии 30, 40 или 50 метров одна от другой. Все первые номера снабжены каким-либо предметом (эстафетой).

По сигналу инструктора, первые номера бегут полным ходом к своим вторым номерам и вручают им эстафету, которую эти последние (т.-е. номера вторые) вручают своим третьим номерам и т. д.

Последний игрок каждой группы должен достигнуть черты прибытия с эстафетой в руках. Выигрывает команда, потратившая наименьшее количество времени на весь пробег.

147. Эстафета-сороконожка.

Вариант предыдущей игры. Передавать эстафету здесь не нужно. Первый номер подбегает ко второму номеру и схватывает его сзади руками за талию. В таком положении оба игрока вместе бегут к третьему номеру, которого схватывает за талию второй номер. Все три игрока в той же позе подбегают к номеру четвертому и т. д. до тех пор, пока вся команда («сороконожка») не достигнет черты прибытия.

Примечание. Игроки одной и той же команды должны продвигаться одинаковым темпом.

148. Эстафета в кругу.

Игроки делятся на четыре равные команды. Каждая команда получает свой номер и становится в колонну. Колонны расставляются крестообразно; все игроки стоят гуськом, спиной к центру. Последние номера ближе к центру.

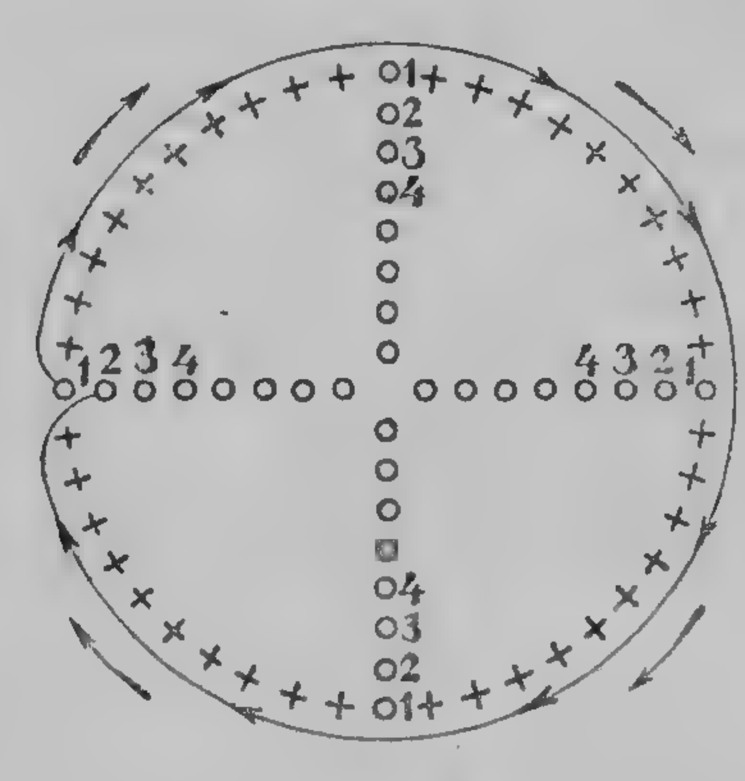


Рис. 16.
Эстафета в кругу.

По сигналу инструктора, номер первый каждой колонны, держа в руках эстафету, пускается во всю прыть вправо и, сделав полный круг, передает эстафету своему второму номеру, который, в свою очередь, бежит с эстафетой к третьему номеру группы и так далее. Группа, израсходовавшая раньше других всех своих игроков, считается победившей.

Каждый игрок начинает бег с места, которое занимал первый номер.

149. Бег с ношей.

Первый способ. Игроки выстраиваются в шеренгу в два ряда на расстоянии двух шагов одна от другой. На земле проводится целевая черта, находящаяся в 30—40 метрах от игроков.

По сигналу инструктора, задние игроки (наездники) вскакивают на спины передних игроков (лошадей), кото-

рые пускаются в путь, стремясь достигнуть как можно скорее целевой черты.

Второй способ. Игроки выстроены в две шеренги с расстоянием между ними в 20, 30 или 40 метров. Намеченная инструктором шеренга ложится на землю; по его же сигналу, каждый игрок другой шеренги приближается как можно скорее к своему противолежащему товарищу, нагружает его на спину и возвращается с ним к месту отправления.

Третий способ. Игроки образуют несколько равных колонн и выстраиваются у проведенной по земле черты. Целевая черта начерчена впереди, в расстоянии 20, 30 или 40 метров от первых номеров колонн. По сигналу руководителя номер второй садится верхом на спину первому, который отвозит его за целевую черту. Второй номер возвращается за третьим, этот вскакивает ему на спину и опять отвозится своей лошадью к цели и т. д. Победившей считается команда, потратившая наименьшее количество времени на перевозку всех своих игроков.

> Примечание. Игру можно вести с двумя лошадьми: номера первый и второй везут третьего, второй и третий везут четвертого и так далее. Обе лошади держат друг друга за одну или за обе руки, а третий игрок садится им на руки, лицом вперед, положив свои руки им на плечи.

Четвертый способ. Игроки образуют несколько равных колонн; промежуток между каждым игроком равен 15—20 метрам; все головные игроки стоят на одной линии. Целевая черта проводится в 20—30 метрах перед ними. По сигналу инструктора, последний игрок каждой

колонны бежит по направлению к стоящему перед ним игроку, вскакивает ему на спину и отвозится в таком положении до следующего игрока. Последний становится в свою очередь лошадью, а лошадь, только что доставившая седока, становится седоком. Игра так и продолжается: каждый игрок становится седоком игрока, стоящего перед ним. Победительницей считается колонна, головной игрок которой, имея на своей спине седока, придет первым к целевой черте.

Пятый способ. Игроки расположены, как описано выше. По сигналу инструктора, игрок, стоящий в хвосте колонны (обыкновенно выбирают самого легковесного), продвигается до головы ее, на спинах всех остальных участников колонны.

Примечание. Седок, пересаживаясь на другую лошадь, не должен касаться земли ногами.

150. Эстафетные прыжки.

Игроки образуют несколько равных колонн; передние игроки на одной линии. По сигналу инструктора, номер первый каждой колонны делает прыжок в длину без разбега и отмечает на земле место, где он коснулся земли пятками. Номер второй становится на это место, касаясь отметки носками, и делает такой же прыжок; игра, таким образом, продолжается до тех пор, пока не прыгнули последние игроки. Выигравшей считается колонна, игроки которой, продвигаясь таким образом, достигнут целевой черты первыми.

Примечание. Прыжок в длину с места можно заменить прыжком в длину с разбега, прыжком

в сторону, прыжком назад и т. д., или же еще толканием ядра, метанием диска и пр.

151. Эстафетные встречные прыжки.

Игроки образуют две равные команды (А и Б) и расстанавливаются лицом друг к другу; они разделены пространством в 10, приблизительно, метров.

Инструктор проводит на земле черту между обеими командами. Номер первый команды А становится на эту черту и делает с места прыжок в длину.

Инструктор отмечает место, где он опустился пятками на землю. Номер первый команды Б становится у этой отметки, касаясь ее носками, и делает прыжок в противоположную сторону. Инструктор вновь отмечает. В свою очередь, и соблюдая те же правила, прыгает номер второй команды А и т. д.

Если последний прыгающий команды А перепрыгнет первоначальную черту, то его команда считается победительницей.

> Примечание. Все сказанное в примечании к предыдущей игре может быть применено и здесь.

152. Хоккей в доску.

Принадлежности игры: доска размерами $1{,}50 \times 0{,}25$ метра, хоккейная клюшка и 6 шаров из твердого дерева. Доска приставляется к стене или к другой какой-нибудь подстановке. Игроки становятся у черты, проведенной в 8—10 метрах от стены. Каждый из них, поочередно, ударяет палкой 6 шаров, стараясь попасть ими в доску. У кого окажется большее количество попаданий, тот выиграл игру.

153. Лунки с клюшками. (Котел).

Игроков—человек 12. Принадлежности: деревянный шар величиной в яблоко и столько хоккейных клюшек, сколько имеется игроков. В земле выкапываются лунки количеством на одну меньше, чем имеется игроков; лунки расположены в виде подковы на расстоянии 1,50 метра одна от другой. В центре подковы выкапывают общую лунку, котел, размером превышающую остальные. В 6-ти метрах от основания подковы проводится целевая черта. Для того, чтобы установить порядок распределения между игроками лунок, они все становятся у котла и поочередно бросают свои клюшки по направлению к целевой черте, стараясь, чтобы они легли как можно ближе к ней. В порядке упавших клюшек каждый получает лунку и, следовательно, игрок, чья клюшка легла дальше всего от целевой черты, остается без лунки; он становится «катальщиком», т.-е. игроком, который должен катать шар.

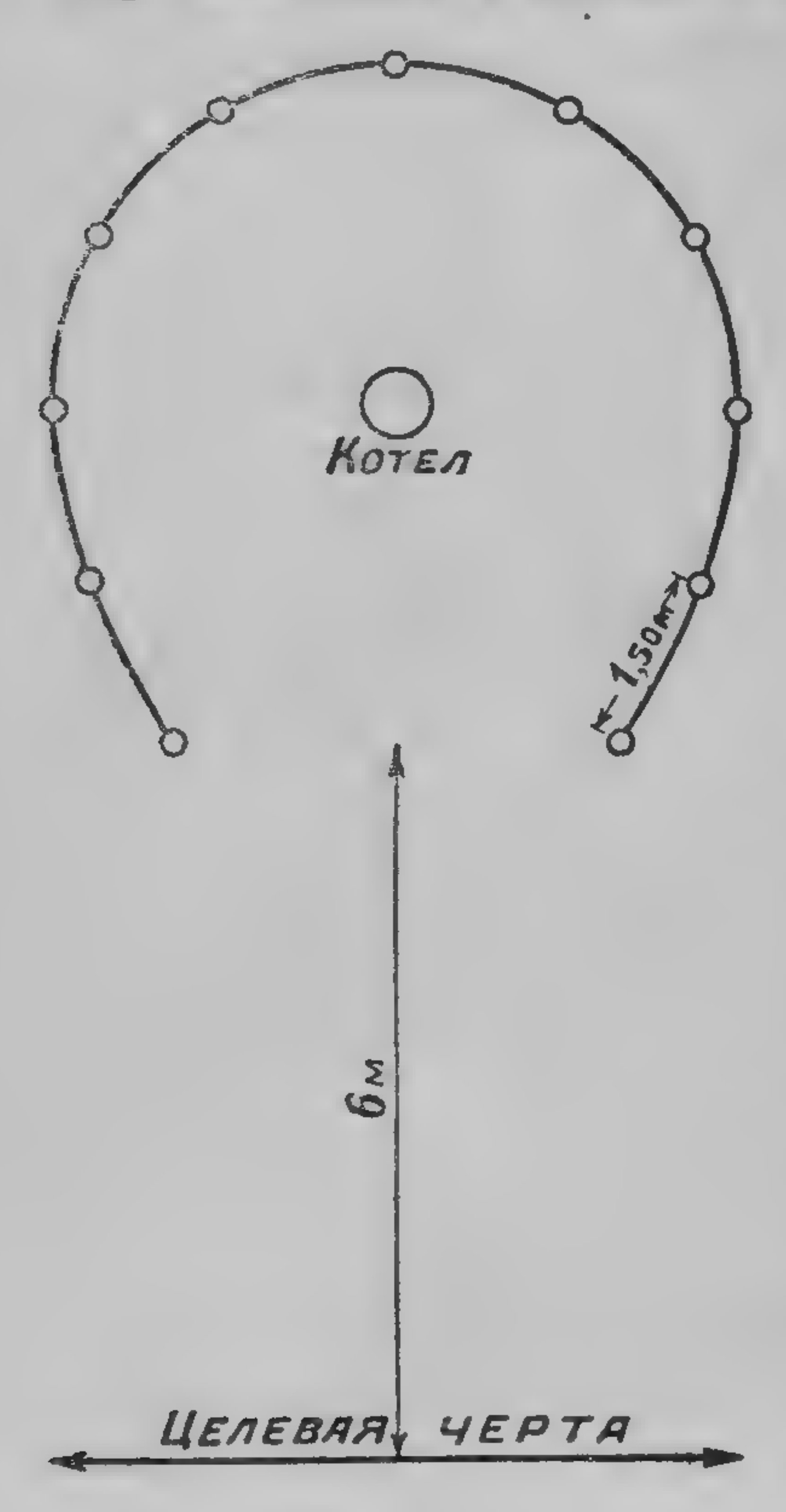


Рис. 17.
Лунки с клюшками.

Каждый игрок вставляет свою палку нижним концом в свою лунку. После этого катальщик направляется к целевой черте и бросает шар по направлению к котлу, стараясь закатить его туда. Все остальные игроки, ударами клюшек по шару во время хода его, стараются помешать этому; при этом они не имеют права ударять по шару, когда он остановился, за исключением случая, когда катальщик перед тем ударил шар своей клюшкой. Игроки все время стараются, когда шар находится вблизи них, отгонять его своими клюшками как можно дальше, не давая вместе с тем возможности катальщику завладеть какой-нибудь из лунок. Цель катальщика заключается именно в завладении лункой одного из игроков.

В этом отношении ему представляются три возможности:

1. Вставить свою палку в освободившуюся лунку, пока игрок ударяет клюшкой по шару;

2. Вызвать перемену лунок, что имеет место, когда шар закатился в котел. В таком случае все игроки быстро бросаются к котлу, вставляют в него нижний конец своей клюшки, столь же быстро вынимают его оттуда и разбегаются в поисках новой лунки; овладев таковой, каждый игрок вставляет в нее свою клюшку. Этим именно моментом перебежки и должен воспользоваться катальщик, чтобы стать хозяином какой-нибудь лунки. Игрок, оставшийся без лунки, становится катальщиком.

3. Забросить шар в чужую лунку. Игрок, лишившийся лунки, заменяет катальщика.

> П р и м е ч а н и е. Катальщик должен обладать большой бдительностью и ловкостью, чтобы одновременно угрожать лункам игроков и отбивать своей клюшкой удары, наносимые шару. Защищать шар он может только своей клюшкой.

III.

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

154. Барры. (Вызов).

Место для игры—начерченный на земле обширный прямоугольник, длинные стороны которого должны быть в два раза длиннее коротких (50 × 100 метров для сорока, приблизительно, игроков). Игроки делятся на 2 равных по количеству и по силе команды. Жребий определяет команду, которая делает вызов. Игрок из этой команды (№ 1) направляется к лагерю противника и говорит: «вызываю такого-то». Вызванный таким образом игрок протягивает руку вперед; первый игрок, ударив по ней три раза, бросается бежать к своему лагерю, будучи преследуем игроком, принявшим вызов.

Как только началась погоня, лагерь № 1 выделяет из своей среды бегуна, который гонится за преследователем из команды № 2 и имеет право взять его в плен.

В свою очередь, команда № 2 выделяет из числа своих игроков второго бегуна, который должен спасать первого и т. д., причем последний, выбежавший из своего лагеря, может, следовательно, ловить всех противников, которые выбежали раньше него. Игрок, забравший пленника, кричит: «пленник», и при этом возгласе все участники

должны остановиться. Пленник переходит в лагерь противника, становится в 3 шагах от пограничной черты, протягивает руку по направлению к своему лагерю и выжидает, чтобы один из его партнеров пришел освободить его, запятнав рукой. Если пленников несколько человек, то они все держатся за руку, стараясь создать вереницу, направленную в сторону своего лагеря. Игрок, прикоснувшийся рукой хотя бы к одному из пленников, освобождает их всех при условии, что цепь их беспрерывна.

Выигрывает команда, которая забрала в плен заранее обусловленное число противников.

Как только один игрок забрал кого-нибудь в плен или освободил из него другого, он, как и в начале игры, направляется к лагерю противника и делает новый вызов. Чтобы избежать поимки, игрок может укрыться в лагере противника; однако, как только он из него выйдет, противники имеют право пленить его при условии, что они вышли из лагеря после него. Беспрепятственный выход ему предоставлен только тогда, когда уже есть налицо один пленный.

Примечание. Нужно помнить, что в холодную погоду длительная неподвижность, после продолжительного бега, связана с опасностью для здоровья. В таком случае игра ведется на очки. За каждого забранного в плен засчитывается одно очко.

Другой вариант игры состоит в том, чтобы перевести всех пленных в лагерь противника и продолжать таким образом до тех пор, пока в одном из лагерей не останется ни одного игрока.

155. Мяч об стенку.

Гладкая стена, без скважин и отверстий, должна иметь в вышину 5 метр. и в ширину 8—9 метр. По стене, на расстоянии 1 метра от земли, проводят горизонтальную черту. Вторая черта, называемая чертой подачи, проводится по земле, параллельно стене, на расстоянии 4—5 метр. от нее. Вся площадка для игры ограничена двумя боковыми чертами, на расстоянии 7—8 метров одна от

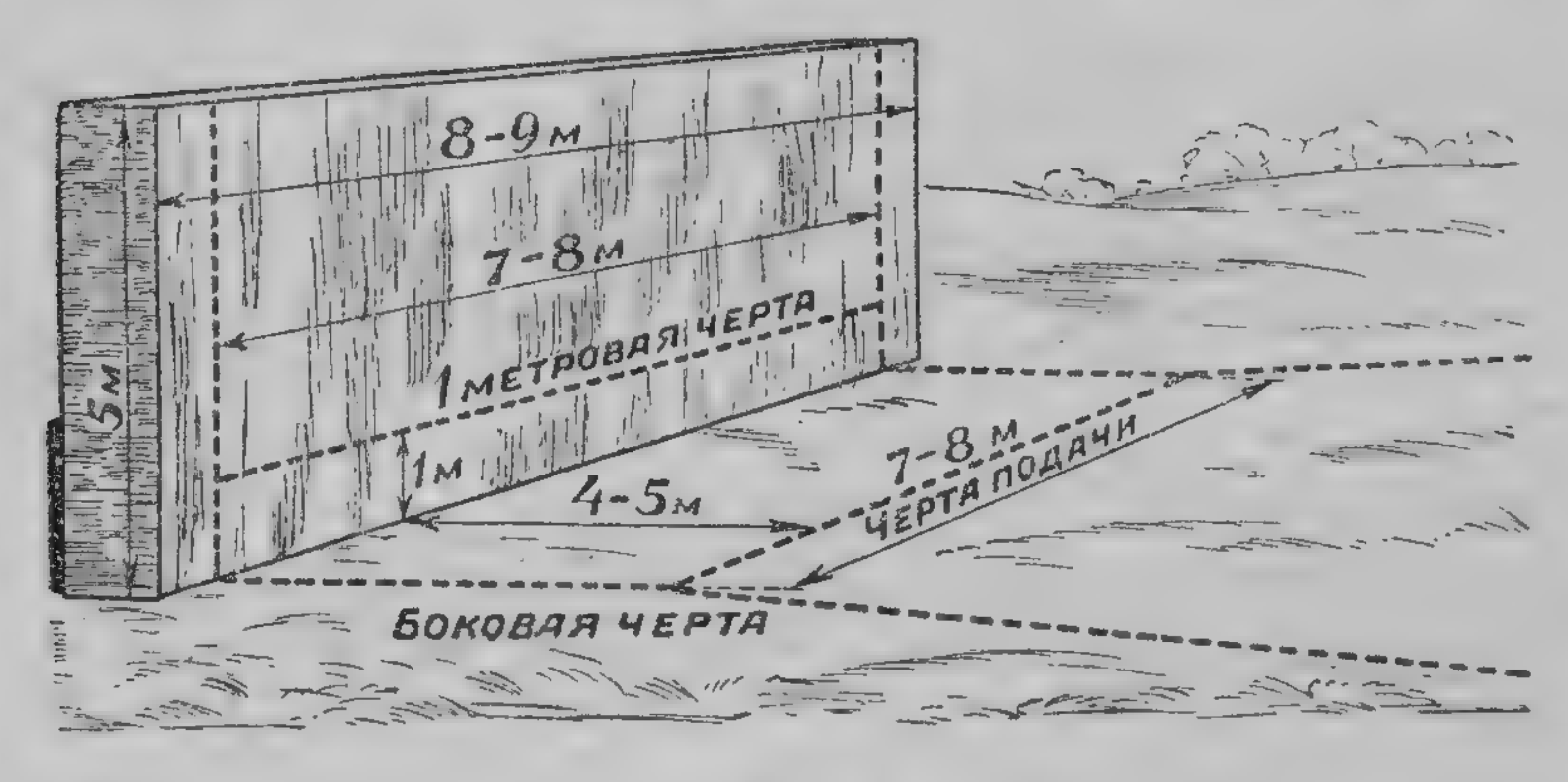


Рис. 18.
Мяч в стену.

другой, которые чертятся одновременно и на стене и на земле (см. рисунок). Черты эти, начиная от черты подачи, расходятся в стороны.

Игроки делятся на две равных команды с четным количеством игроков в каждой. Жребий определяет того из игроков, кто станет первым подавать мяч. Подачей называется бросить мяч об землю и после его первого отскока от земли ладонью руки ударить мяч с таким расчетом, чтобы он попал в стену над однометровой чертой

и между боковыми чертами. После этого мяч должен отскочить от стены за черту подачи и упасть внутри площадки. Бросающий, приступая к подаче, предупреждает об этом своих противников криком: «начинаю». Поданный, таким образом, мяч должен быть отбит в стену игроком из противной команды, или на лету, или же после первого отскока; отскочивший от стены мяч должен быть на этот раз снова отбит в стену одним из игроков первой команды и т. д. Таким образом игра продолжается до допущения одним из игроков ошибки.

Ошибкой считается, когда мяч ударится в стену ниже одnометровой черты или когда он упал за боковые черты. Также считается ошибкой, когда мяч, после отскока от стены, не смог быть отослан противником; когда его отсылает игрок не той команды, которая должна была отослать; когда игрок схватывает мяч в руку вместо того, чтобы отослать его обратно открытой ладонью.

Команда, допустившая ошибку, теряет свою подачу; команда противника засчитывает себе одно очко и занимает место для подачи мяча.

Играют до 20—30 очков.

156. Защита знамени.

Место для игры—прямоугольник 20 × 30 м. приблизительно. По обе стороны коротких черт расположены две команды: защитников, призванных охранять знамя, и нападающих, преследующих цель унести знамя в свой лагерь. Число игроков в обоих лагерях одинаково. Начальник защитников водружает знамя в 6—8 шагах от своего лагеря, внутри прямоугольника. Начальник нападающих, с своей стороны, охраняет нападающих для

облегчения им захвата знамени. С этой целью он может брать в плен защитников всякий раз, когда те выйдут из своего лагеря; сам он—неприкосновенен. Защитники могут, в свою очередь, брать в плен нападающих.

Игра начинается, когда начальник нападающих подошел к знамени и прикоснулся к нему. В этот момент один или несколько нападающих устремляются к знамени, чтобы захватить его, всячески избегая попасть в плен к защитникам; их начальник все время старается оберечь их от этого. Знамя можно передавать из рук в руки, но перебрасывать его запрещается. Каждый защитник, запятнанный начальником нападающих, а также каждый нападающий, запятнанный защитником, должен направиться в плен в расположение той команды, участники которой запятнали их. Как защитники, так и нападающие, имеют право на убежище в лагере противника. Пока они там, их брать нельзя, но как только они оттуда выйдут, их вновь можно забирать в плен. Что касается защитников, и поскольку именно они в таком положении, право активного пленения приобретается ими только после того, как они вернулись в свой лагерь.

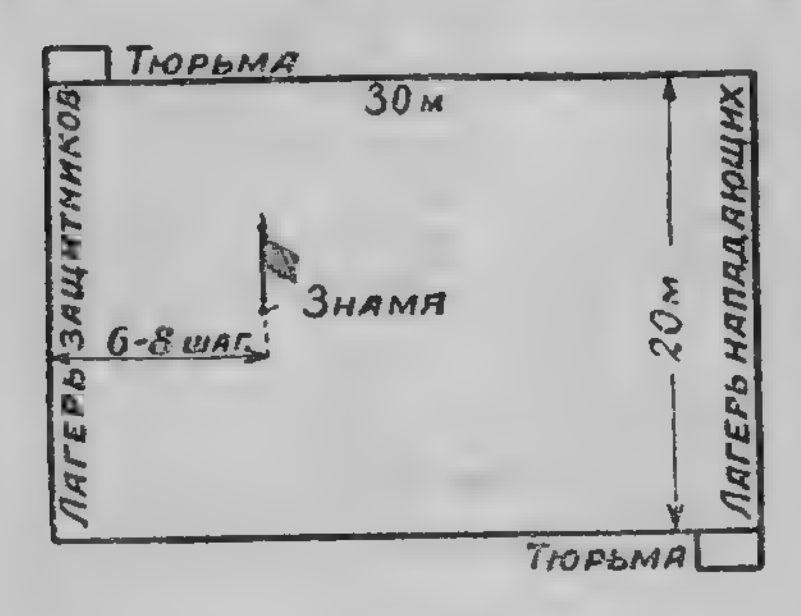


Рис. 19.
Защита знамени.

Партия считается выигранною: 1) когда нападающим удалось захватить знамя и унести его в свой лагерь; 2) когда потери одного лагеря достигают больше половины всех его участников; 3) когда один из нападающих схвачен со знаменем в руках.

Примечание. Начальники лагерей назначают игроков, которые должны повести атаку или приступить к защите, и заменяют их по мере пленения их. Начальник нападающих может быть заменен во время игры и может назначить себе помощника, распоряжающегося порядком выхода нападающих из лагеря.

157. Защита знамени индивидуально.

Игроки, разбившись на две одинаковые по численности команды, становятся за черты, отстоящие одна от другой на расстоянии 50 метров. Знамя водружено по середине площадки; участники каждого лагеря перенумерованы. По сигналу инструктора, каждый номер 1 выходит из своего лагеря и бежит к знамени, чтобы завладеть им. Если ему удается вырвать его и унести в свой лагерь, не будучи схваченным противником, его команда засчитывает себе одно очко. Если он запятнан, одно очко засчитывает себе противный лагерь. После этого, знамя вновь устанавливается на своем месте, инструктор подает новый сигнал, на площадку выходят номера 2, и игра продолжается уже при участии двух игроков из каждой команды. Победившей считается команда, получившая наибольшее количество очков.

158. Защита знамени с мячем.

Игроки делятся, как и в предыдущей игре, на две команды — защитников и нападающих. Знамя установлено в центре полукруга, радиусом 10 метров; в этом полукруге расположены и защитники. Один из нападающих открывает бой, бросая из своего лагеря мяч в полукруг; если

мяч не долетел, он повторяет бросок и бежит по направлению к знамени.

Один из защитников подбирает в это время мяч и становится с ним на одну из точек полукруга, которую он считает наиболее для себя благоприятной, поджидая там нападающего, приближающегося к нему. Нападающий не имеет права отступить, иначе противники выигрывают очко. Когда защитник считает, что нападающий подошел к нему достаточно близко, он бросает в него мяч. Если нападающий коснется знамени раньше, чем мяч защитника его запятнал, его команда засчитывает себе очко. Если же, наоборот, нападающий запятнан, картина сразу изменяется: защитники, как можно скорее бросаются, чтобы овладеть лагерем противника, в то время как противники всей гурьбой устремляются в полукруг. Здесь один из нападающих быстро овладевает мячем и бросает его в одного из защитников, раньше, чем тот вступит в свой новый лагерь. Если он его запятнает, его команда засчитывает себе одно очко. Если же он промахнется, очко засчитывает себе противная команда. Всякий раз после выигрыша очка нападающими, они становятся защитниками. Если очко достается защитникам, они продолжают нести защиту своего знамени.

Партию выигрывает команда, получившая десять очков.

159. Американская лапта.

Принадлежности игры состоят из шести деревянных столбиков, кожаного мяча и лапты (т. е. палки длиной в 70 сантиметров, один конец которой расширяется, образуя как бы лопаточку).

Место для игры — прямоугольник 75 × 150 м. приблизительно.

У одной из малых его сторон чертится правильный пятиугольник, стороны которого равняются 8 — 10 м. На каждом из его углов устанавливают по столбику, который представляет собою базу.

В центре пятиугольника ставится шестой столбик, обозначающий место подачи мяча. Базы нумеруются слева направо 1, 2 3, 4, 5. Номер первый дается базе пятиугольника, который упирается в малую сторону площадки (см. рисунок).

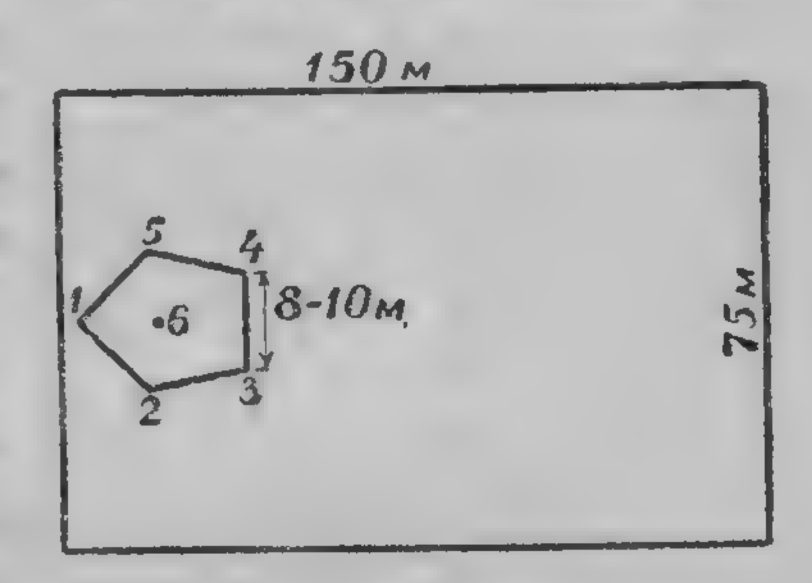


Рис. 20.
Американская лапта.

Игроки, количеством 12—18 человек делятся на две равных команды, которые, после жеребьевки, получают название: одна—защитников, другая — нападающих. Эти последние располагаются вокруг пятиугольника, готовые к поимке мяча.

Один из защищающих, отбивающий, с лаптой в руках, становится у базы № 1. Один из его партнеров занимает место подачи мяча и бросает ему мяч с расчетом, чтобы тот мог правильно отбить его лаптой. Отбивающий имеет право промахнуться по мячу два раза; если он и в третий раз не попадет по нему лаптой, он выходит из игры. Также обязан покинуть игру и всякий отбивающий, отбивший мяч за пределы угла, образуемого базами 5, 1 и 2. При правильном ударе мяча лаптой отбивающий оставляет лапту на месте и бежит к базе № 2, затем, если успеет, к базам №№ 3, 4 и 5, чтобы таким образом вернуться

к месту отправления. Если ему удастся совершить весь пробег, его команда засчитывает себе 5 очков. Между тем нападающие должны стараться поймать мяч и запятнать им отбивающего, пока он перебегает от одной базы к другой. Если им это удается, отбивающий выходит из игры, и лапта переходит к другому участнику из его команды. Отбивающий, которому нападающие угрожают на слишком близком расстоянии, не обязан сделать весь пробег между базами без передышки; он может остановиться у одной из баз и подняв руки, крикнуть: «у цели!» В этом случае, он становится неприкосновенным, но вместе с тем теряет и право продолжать свой путь, пока мяч не будет снова отбит другим игроком.

В дальнейшем точно так же поступает и второй отбивающий. Пока он бежит к базам 2, 3, и т. д. первый игрок отбивавший мяч, старается достигнуть следующих баз, стремясь по возможности бежать до точки отправления, т. е. до базы № 1, причем второй не имеет права ни нагнать его на промежуточной базе, ни обогнать. За каждого игрока, которому удалось, после одной или нескольких остановок, вернуться к базе № 1, команда засчитывает одно очко. Мяч, пойманный нападающими налету, влечет за собою выход ударившего его отбивающего.

Когда в команде защищающих осталось всего два отбивающих, и одному из них удастся без остановки обойти все базы после удара по мячу, вся его команда вновь вступает в игру и продолжает отбивать мяч лаптой, если же безостановочный пробег ему не удался, то команды меняются ролями, и игра начинается сначала.

Нападающие имеют право перебрасывать друг другу мяч перед тем как запятнать отбивающего, при условии, чтобы подняв мяч, они сделали не больше двух шагов с мячем в руках.

Примечание. В лапту играют обыкновенно в два круга, т. е. та и другая команда, по очереди, защищает и нападает. Выигрывает команда, у которой окажется большее количество очков. Игру можно также разбить и на несколько кругов, меняя роли команд всякий раз как в команде защитников будет трое или пятеро выбывших из игры игроков (в зависимости от условия). В этом случае игроки, которым удалось сделать весь пробег с остановками или без таковых, могут снова, при наступлении очереди, получить лапту в руки. Правило, предоставляющее целой команде вернуться в игру, когда в ней принимает участие только два отбивающих, тут отменяется.

160. Малая американская лапта.

Площадка чертится по примеру предыдущей игры; только размеры прямоугольника доведены до 50×100 м. Столбики у баз заменены любыми предметами или кругами, начерченными на земле. Шестая база (место подачи мяча) совершенно упразднена. Единственная принадлежность игры — кожаный мяч. Игроки делятся на две команды, расположенные согласно описанию предыдущей игры.

Отбивающий игрок, встав у базы № 1, подбрасывает слегка рукой мяч, затем сильно ударяет его ладонью другой руки, направляя его на площадку игры. Он имеет право на три попытки. Правила те же, что и в предыдущей игре. Однако, отбивающий не имеет права продолжать свой бег после того, как мяч, поднятый с земли нападающим, был брошен им в пятиугольник. Отбивающий должен ударять мяч таким образом, чтобы он вылетел за пределы пятиугольника.

161. Вольный мяч.

Место для игры — начерченный на земле прямоугольник в 100×50 метр. Игроки, в количестве 20 — 50 человек, делятся на две равные команды и располагаются по обе стороны средней черты, соединяющей длинные стороны прямоугольника. Цель игры — загнать мяч за пределы лицевой черты противника (короткой стороны прямоугольника).

Каждый раз за это засчитывается одно очко. Победившей считается команда, набравшая к концу игры наибольшее количество очков.

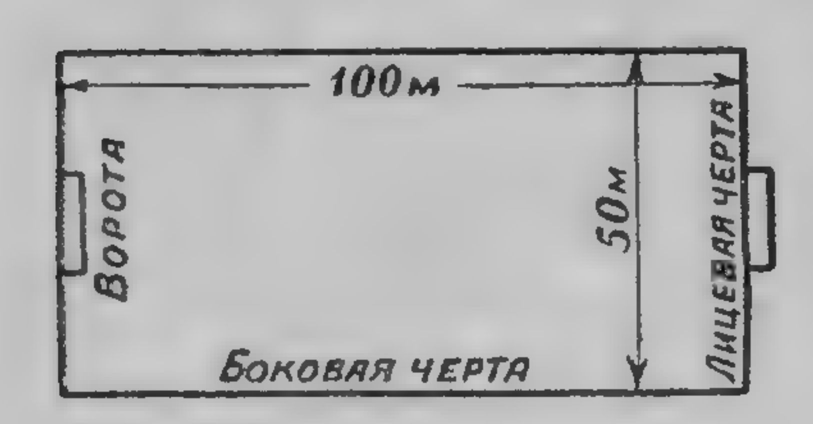


Рис. 21.
Вольный мяч.

Для начала игры судья подбрасывает мяч, он же вводит мяч в игру с боковой черты, когда мяч пересек границу одной из боковых черт, и останавливает игру в случае обнаружения грубости со стороны игроков.

Точно установленных правил эта игра не имеет, и судья в начале ее устанавливает совместно с игроками самые общие правила ведения ее. Он регулирует интенсивность игры, постановляя, что мяч будет подбрасываться руками и подталкиваться ногами, или же только руками, или только ногами; что он должен быть загнан в ворота, находящиеся на лицевых чертах — под перекладину, над ней и т. д.

Примечание. Пополняя, строго последовательно, правила этой игры другими, более сложными, можно

постепенно подготовить кадры игроков для футбола и для регби.

162. Бетбол.

На ровной и, по возможности, совершенно гладкой площадке чертится прямоугольник, размером 20 — 30 метров. на 15—20 метров. По середине каждой из лицевых (коротких) черт устанавливают деревянный столбик. С внутренней стороны прямоугольника, параллельно лицевым чертам, проводят две черты, отстоящие от лицевых на 2 м., и образующие своего рода корридор. Вдоль всей площадки проводят второй кор идор такой же ширины, как и первый.

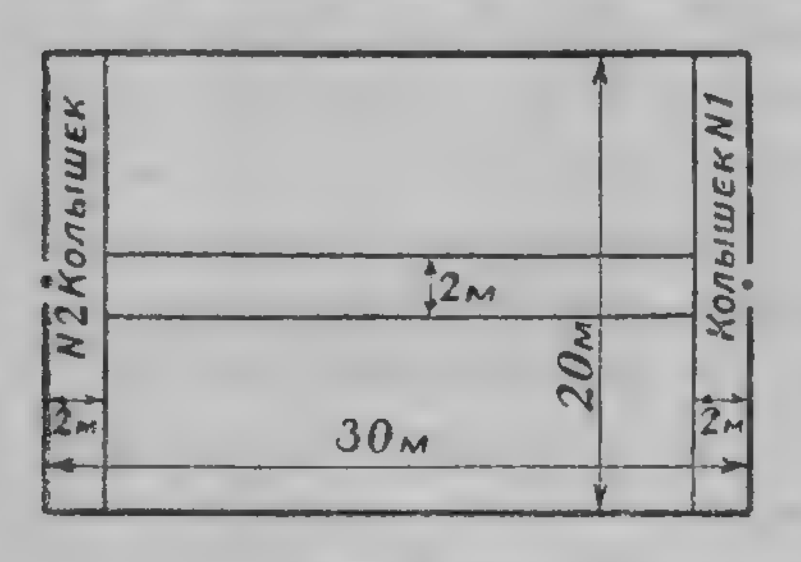


Рис. 22.
Бетбол.

Игроков 12 — 20 человек; разделены они на 2 равных команды. Жребий определяет команду бьющих, располагающуюся у столбика № 1, за пределами площадки. У первого отбивающего из этой команды находится в руках мяч, который он должен будет ударить сначала об землю и затем ударить по направлению к площадке ладонью руки. Игроки противной команды размещаются по всей площадке, не переступая пограничных черт корридоров.

По сигналу судьи, отбивающий, касаясь одной ногой столбика № 1, бросает мяч в прямоугольник, стараясь, чтобы он налету не попал в руки противников; последние же стремятся поймать мяч. Мяч должен обязательно упасть сначала внутри прямоугольника, а потом уже может выка-

титься за его пределы. Упасть же на территорию корридора, смежного с столбиком, откуда последовал бросок, он ни в коем случае не должен; если, однако, это случится, игрок начинает подачу снова. Он имеет право на три попытки. Если же после третьей попытки мяч упадет неправильно, т. е. в маленьком корридоре, или за пределами площадки, отбивающий выходит из игры и передает подачу следующему игроку.

Если мяч брошен правильно, отбивающий бежит к столбику № 2, касается его рукой и вновь возвращается к точке отправления. Во время бега к столбику № 2, он должен бежать вдоль центрального корридора; на обратном же пути он может избрать любое направление, но ему запрещено выходить за пределы площадки или же отступать назад; в случае нарушения одного из этих правил, он выходит из игры. Та же участь ожидает его, если противникам удается, во время перебега туда или обратно, запятнать его мячем. Пока он находится в корридоре, смежном со столбиком № 2, он неприкосновенен, но оставаться там дольше 10 секунд он не имеет права.

Нападающие имеют право передвигаться с места на место и передавать друг другу мяч. Вместе с тем, они не имеют права задерживать в руках мяч дольше того строго определенного времени, которое требуется для броска его в бегущего. Они не должны проникать в центральный корридор раньше, чем отбивающий добежал до столбика № 2; всякое нарушение этих правил дает право отбивающему совершить свой пробег беспрепятственно. Если отбивающему удается совершить свой пробег безошибочно, его команде засчитывается одно очко, и мяч переходит к следующему игроку. Когда 3 или 5 отбивающих принуждены были выйти из игры, команды меняются ролями.

Результат игры определяется количеством очков в определенном числе кругов.

163. Воллейбол. (Итальянская лапта).

Площадка. Прямоугольник 22 × 11 или 15 × 9 метров в зависимости от количества игроков и от места, имеющегося в распоряжении. Поверхность площадки должна быть гладкой и, если играть в закрытом помещении, потолок должен быть не ниже 5 метров над полом. Длинные черты прямоугольника называются боковыми, короткие—лицевыми.

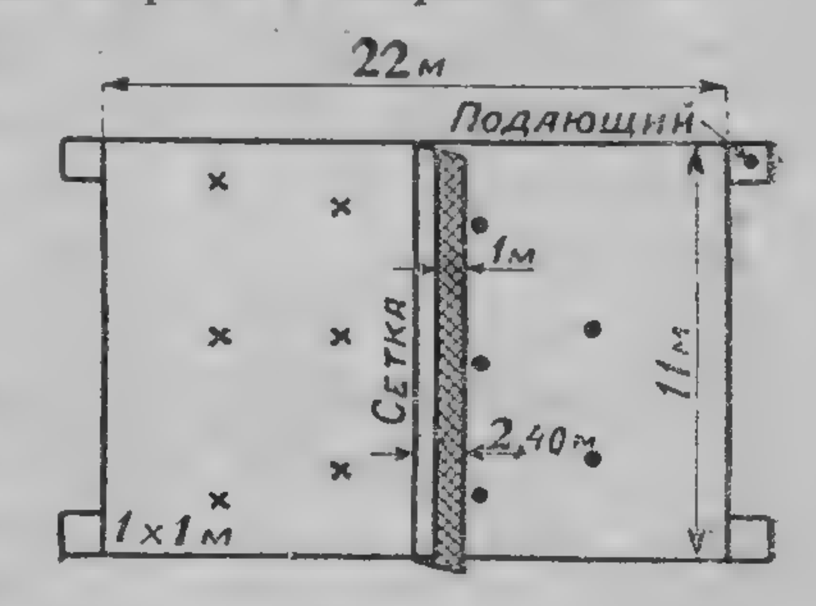


Рис. 23. Воллейбол.

Сетка. Площадка игры разделена на две равные части («коурты») сеткой, протянутой вертикально между двумя столбами, установленными по середине боковых черт. Ширина сетки—1 метр; верхняя ее часть должна отстоять от земли на 2,40 метр.

Мяч. Круглой формы мяч, окружностью 0,65 м. весом 250 гр., приблизительно.

Команды. По официальным правилам, каждая команда состоит из 6 игроков. Однако, состав команд можно увеличивать в зависимости от размеров участка, Команда, вытянувшая жребий, имеет право на выбор стороны или на первую подачу мяча.

Судья. По его сигналу начинается игра; он определяет, когда мяч вышел из игры; когда команда выиграла

очко; когда потеряно право на подачу; он назначает наказания; ведет счет очков. Решения его окончательны.

Помощники судьи. Их двое. Каждый из них занимает место на разных концах одной диагонали, получая, таким образом, возможность иметь наблюдение за двумя чертами одновременно; они решают, вышел ли мяч за пределы площадки и следят, чтобы подача и перемена положения игроков проводились в соответствии с правилами.

Подача. Под подачей нужно понимать введение мяча в игру; происходит оно следующим образом: подающий стоит за пределами лицевой черты, в одном из четырехугольников, начерченных у обоих концов этой черты, и стороны которого равны 1 м.; оттуда он бросает мяч в противоположный коурт, ударяя его одной или обеими руками. Игрок продолжает делать подачу, покуда мяч от подачи не коснется сетки или же, покуда один из участников команды, игрок которой подает мяч не сделает ошибки.

Ротация. Так называется перемещение игроков по ходу игры; происходит она в направлении часовой стрелки и имеет место, когда одна из команд теряет право на подачу. Правый крайний игрок переднего ряда, оставляя свое место свободным делается подающим; двое других игроков этого же ряда передвигаются вправо. Левый крайний игрок заднего ряда становится на левый край переднего ряда; остальные игроки этого ряда передвигаются влево. В случае, если состав команды превышает шесть человек, можно выстроить третий ряд; в таком случае левый крайний третьего ряда становится при ротации на правом краю второго ряда и т. д.

Игра. 1. Мяч можно ударять в любом направлении головой, одной или обеими руками, ладонями или кулаками,

но после броска мяч не должен касаться земли, и не проскакивать под сеткой.

2. До своего перелета через сетку мяч может быть ударяем по несколько раз разными игроками той же команды или же несколько раз одним и тем же игроком; но ни один игрок не имеет права ударить его два раза подряд.

3. Мяч считается в игре, когда он перелетел через сетку, хотя бы и коснувшись ее (но при подаче мяч не должен касаться сетки).

4. Мяч, оказавшийся за пределами площадки, может быть возвращен в игру при условии, что он не коснулся земли за площадкой.

5. Мяч, коснувшийся сетки и отскочивший обратно в коурт, продолжает считаться в игре.

6. Мяч, коснувшийся одной из границ поля, также считается правильным.

Ошибки. Ошибкой считается:

1. удар по мячу два раза подряд одним и тем же игроком;

2. поимка мяча в руки и задержка его в руках;

3. перетягивание руки через сетку во время удара по мячу;

4. прикосновение к сетке любой частью тела (но если два игрока противоположных команд коснутся сетки одновременно, то это не считается ошибкой и подачу продолжает делать тот же игрок);

5. непосредственное обращение к судьям, минуя капитанов, которым это право предоставлено исключительно;

6. выход мяча за пределы поля игры.

Подсчет очков. Команда, подающая мяч, засчитывает одно очко при каждой ошибке, допущенной против-

ником. Если ошибку делает подающая команда, то очки не засчитываются ни той, ни другой команде, и только подача переходит тогда к другой команде.

Партия играется в два круга по 15 очков в каждом; в случае ничьей играется третий круг.

164. Теннис без ракеток. (Же-де-пом).

По ле. Поле для игры представляет собой длинную полосу гладкого грунта, без травы, длиной 70—80 м., шириной 10—15 м. Границами ее служат боковые черты. Поверхность ее делится на два разных размеров участка поперечной чертой, называемой «веревка».

Рис. 24.
Же-де-пом.

Команда. Образуют две команды по пяти игроков в каждой; выбор стороны определяется жеребьевкой. Игроки размещаются следующим образом.

1. Команда подающая: у ленты—два передних, за ними—один центровой, за ним—один задний, у «решета»—один подающий.

2. Команда принимающая: то же расположение игроков, только занимающий место подающего называется вторым задним.

Решето. Решето—черта, откуда производится подача мяча; чертят ее на земле, длина ее—2 метра. Подающий игрок не должен переступать черту больше чем на один шаг. Решето находится в лагере подающего и отстоит от веревки на 30 м. приблизительно.

Отметчик. На его обязанности лежит установка на боковых чертах против места, где остановился мяч, палочек, указывающих место «шасс».

Шассы. Место шасс можно также отмечать всунутым в землю металлическими прутами с прикрепленными к ним кисточками белого и синего цвета; пруты эти втыкаются в землю на месте установки мяча. Шассы помечаются номерами 1 и 2.

Мяч. Делается из шерсти и обтягивается кожей, диаметром 7 сант.

Счет очков. За каждую ошибку противник засчитывает себе 15 очков. Счет в каждой игре ведется следующим образом: 15, 30, 40 и «игра»—по правилам лаун-тенниса. Если обе команды имеют по 40 очков, разыгрывается только одна шасса. «Преимущества» (как в лаун-теннисе) в игре не существуют: первая же ошибка делает победительницей команду противника.

Ход игры. Когда все игроки заняли свои места, подающий, взяв мяч, начинает игру, объявляя об этом, и подает мяч ладонью руки. Мяч нужно подавать с воздуха (подбрасывая его в воздух, а не ударяя об землю), и в течение одной «игры» его подает все время один и тот же игрок. Смена подающего происходит после каждой «игры».

Поданный таким образом мяч отсылается обратно одним из игроков противной команды; мяч перелетает из одной половины площадки в другую до того момента, пока один из игроков не смог ударить его налету или раньше, чем он два раза ударился об землю. Маркер отмечает тогда «шассу» на том месте, где мяч остановился.

Когда установлены две шассы, игроки меняются сторонами, чтобы разыграть шассы. Новый подающий подает

мяч, и переброска его начинается вновь по обычным правилам.

Если при розыгрыше шассы точка остановки мяча приходится, с точки зрения подававшего, позади того места, где поставлена была отметка первой шассы, шасса считается выигранной, и команда разыгравшая шассу засчитывает 15 очков. Если же эта точка окажется ближе к месту подачи, то шасса считается проигранной, а команде, вызвавшей установку этой шассы засчитывается 15 очков. Тем же путем разыгрывается и вторая шасса. Затем команда, только что разыгрывавшая шассы, в свою очередь, подает мяч до двух шасс, которые должны будут разыгрываться противниками.

Ошибки. Ошибкой считается:

1. когда мяч упадет за пределы боковых черт или на одну из них; мяч, коснувшись земли в пределах площадки и отскочивший за ее пределы, считается правильным; если мяч не был своевременно возвращен в том месте, где он перелетел через боковую черту, отмечают шассу; то же происходит, когда мяч пересекает боковую черту, катясь по земле;

2. если мяч от подающего коснется земли, не долетев до «веревки» или упав на нее;

3. когда проигрывается шасса;

4. когда мяч ударяется последовательно двумя игроками той же команды, покуда его не ударил кто-либо из противников (за исключением случаев, когда мяч перед этим два раза ударился об землю);

5. когда мяч коснулся какой-либо части тела игрока, кроме ладони;

6. когда, отскочив два раза от земли, мяч уходит дальше, чем на 5 метр. за последним игроком.

Примечание. Эта игра, одна из самых старинных игр с мячем, носит название «лонг-пом», когда она играется с ракетками, несколько отличающимися от лаун-теннисных.

165. Пушбол.

Площадка. Прямоугольник 120 × 50 метров. На расстоянии 10 метров одна от другой, параллельно лицевым чертам прямоугольника, на земле проводятся черты

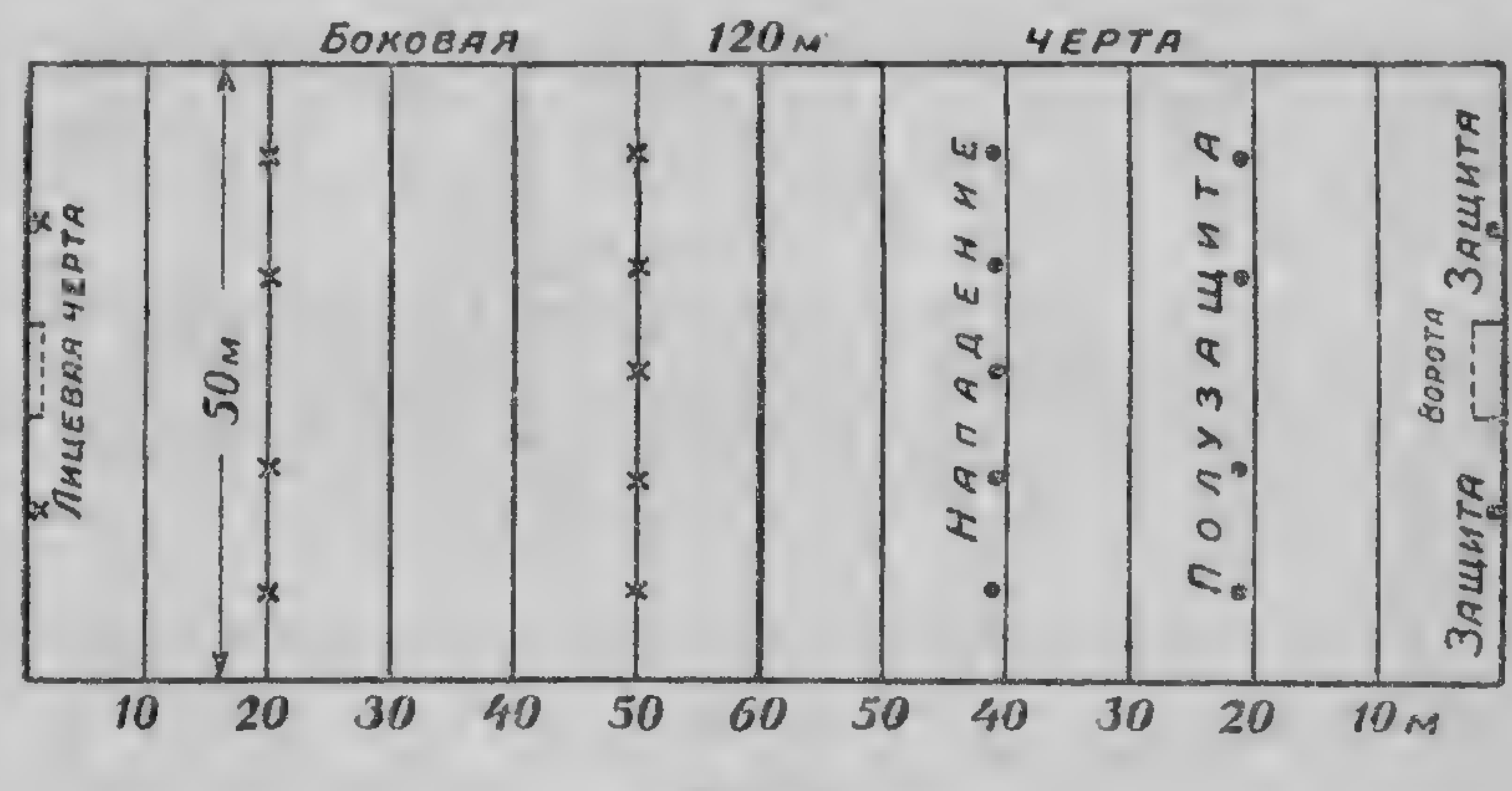


Рис. 25.
Пушбол.

белого цвета. Лицевыми чертами называются короткие стороны прямоугольника, а длинные боковыми.

Мяч. Большой, футбольного типа мяч, диаметром в 1 метр или больше, в оболочке из резины или кожи.

Команды. Обыкновенно каждая команда состоит из 11 игроков: пять передовых, два левых полузащитника, два правых полузащитника, два вратаря, но по соглашению количество игроков может быть увеличено.

Ворота. Ворота состоят из двух врытых в землю столбов, вышиной 5 метров, на расстоянии 6 метров один от другого. Они соединены перекладиной, отстоящей от земли на 2,50 м. Ворота помещаются по середине лицевых черт.

Официальные лица. Один судья, двое судей на чертах, один счетчик времени.

Судья. Он дает свисток, когд мяч выходит за границы боковых или лицевых черт, или когда игроком допущена грубость. В последнем случае судья имеет право исключить игрока из игры и назначить наказание всей команде. Решения его окончательны. Он может пригласить себе в помощники второго судью для подсчета очков или вообще для облегчения задачи.

Судьи на чертах. Они находятся в распоряжении судьи и располагаются за боковыми чертами, следуя за мячем. Они указывают место выхода мяча из пределов поля и то место, которое мяч занимал в момент остановки игры.

Счетчик времени. Он отмечает время и подает свисток в начале и в конце каждой половины игры. Он вычитает время при остановке игры из общего времени, когда на это имеется распоряжение судьи.

Цель игры. Забить мяч в ворота либо под поперечной перекладиной, либо над нею.

Продолжительность игры. Две схватки по тридцать минут с перерывом между ними в 10 минут для отдыха.

Подсчет очков. Счет ведется по очкам. Забить мяч в ворота (толчками или бросками), пропустив его под перекладиной дает пять очков; то же над перекладиной—восемь очков. «Попытка», т.-е. пересечение мячем

лицевой черты противника, минуя ворота, дает два очка. В случае равенства очков у обеих команд, игра продолжается до получения перевеса одной из них.

Начало игры. В начале обеих схваток и каждый раз, как мяч прошел в ворота, мяч кладется в центре площадки. Игроки располагаются следующим образом: оба вратаря—на лицевой черте, четверо средних—на двадцатиметровой черте, пятеро передовых—на сорокаметровой черте.

Мяч за боковой чертой. Когда мяч выйдет за боковую черту, он вводится в игру в восьми метрах от этой черты, под прямым углом к той точке, где мяч вышел из игры; игроки в этот момент должны находиться в 10 метрах от мяча.

Попытка. Попытка засчитывается, когда мяч пересек, не пройдя в ворота, лицевую черту противника. После попытки мяч считается мертвым и он относится на середину 60-метровой (средней) черты.

Свободный пробег. Команда, которая сделала попытку, размещается в десяти метрах от мяча, а противники вдоль своей лицевой черты. Игра возобновляется по свистку главного судьи; это называется «свободным пробегом».

Правила игры. 1. Мяч считается вышедшим из пределов поля, только когда он целиком окажется за одной из черт, окаймляющих площадку.

2. Каждый раз после того как мяч прошел в ворота, игра возобновляется из центра, и команды меняются сторонами

3. Запрещается ношение длинных ногтей, обуви с железными гвоздями, поясов с металлическими бляхами, а также иметь при себе какие-либо предметы, могущие причинить вред играющим.

4. Игрок, исключенный из игры за грубость, не имеет права вернуться в нее.

Наказания. Они бывают двух родов:

Наказание № 1, которое дает противнику выигрыш пространства в 10 метров.

Наказание № 2, которое засчитывает противнику выигрыш одной атаки.

Атака состоит в беге к мячу, находящемуся на месте где была сделана ошибка; место отправления в атаку — любая точка, находящаяся позади мяча.

Команда, приговоренная к наказанию, также расположена позади мяча; принять участие в игре она может; однако, только после того, как мяч был тронут командой, имеющей право на атаку. Если наказание дается на 10 метровой черте (защита), то оно не выполняется, и команде, которая имеет право на атаку, засчитывается попадание мяча в ворота (5 очков).

Если, приняв в расчет 10 метров, следуемых по наказанию № 1, мяч должен был бы быть поставлен ближе, чем на 10 метров от лицевой черты противника, мяч ставится на эту черту.

> Примечание. Игра может быть упрощена и вестись при бо́льшем количестве участников. Инструктору следует разделить их на две равные команды, назначить передовых и крайних игроков и установить более элементарные правила, чем те, которые изложены выше. Счет очков сохраняется тот же; грубое ведение игры должно быть строжайше наказываемо.

166. Баскетбол.

Цель игры. В баскетбол играют две команды по 5 игроков. Цель каждой команды — забросить мяч в «свою»

корзинку, как можно чаще и воспрепятствовать противникам забросить мяч в свою. В противоположность футболу «своей» корзинкой называется та, в которую команда бросает мяч, а не та, которую она защищает.

Площадка. Прямоугольник, начерченный на земле:

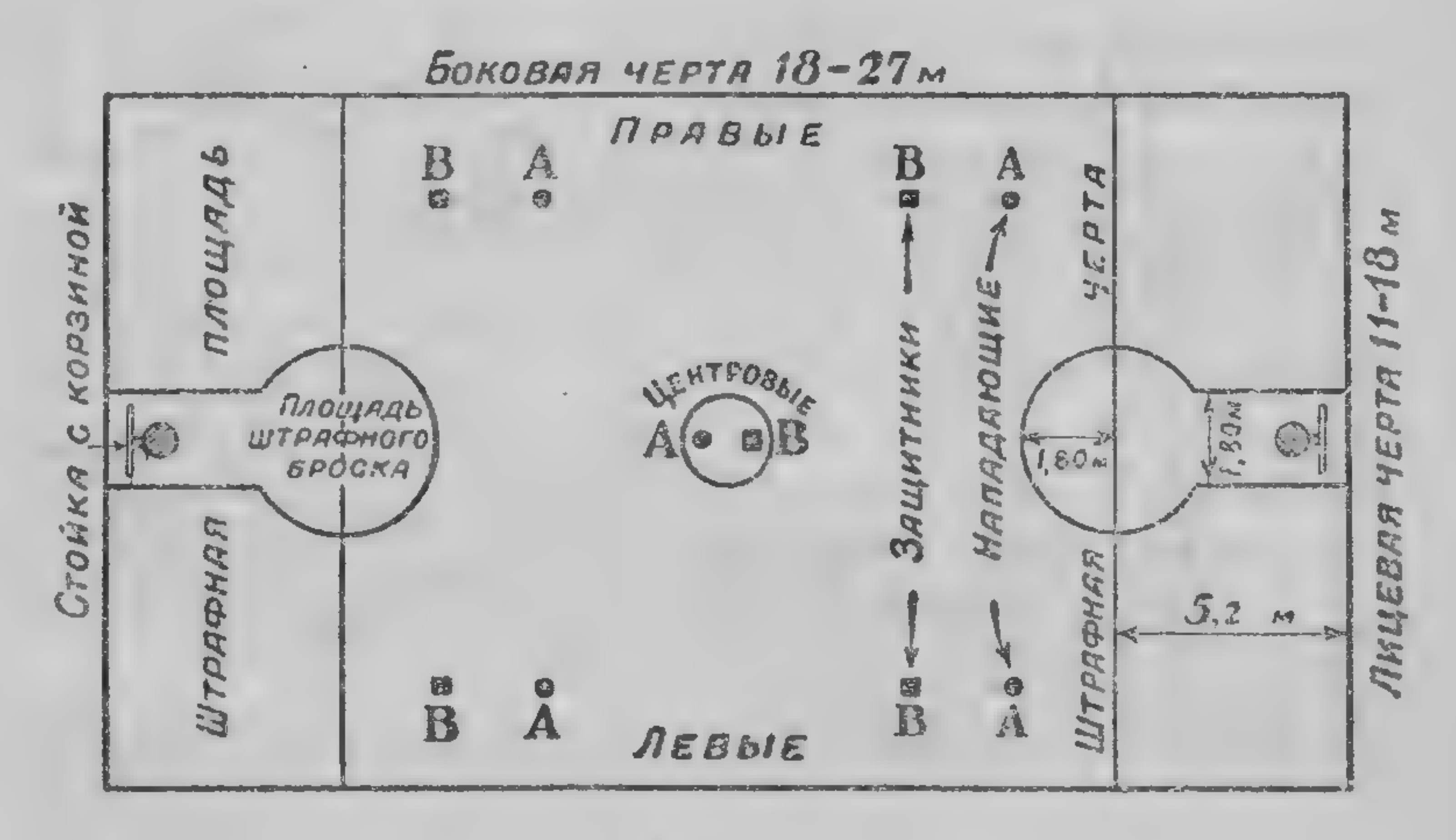


Рис. 26.
Баскетбол

размеры его не более 26,5 × 17 метров и не менее 17,5 × 10,5 метров. Короткие черты прямоугольника называются лицевыми, длинные — боковыми. В центре площадки чертится круг, диаметром в 60 сантиметров.

Параллельно каждой из лицевых черт, в расстоянии 5,20 метров от середины лицевой черты чертится черта штрафного броска длиною в 60 сантиметров.

Штрафная площадь есть пространство между лицевой чертой и проведенной в расстоянии 5,20 метров от нее

параллельной к ней чертой. Черта, окаймляющая эту площадь, есть продолжение черты штрафного броска.

Площадь вбрасывания штрафного броска образована двумя чертами, начерченными в расстоянии 75 сантиметров от середины лицевой черты и перпендикулярно к ней; они соединяются с открытым кругом радиусом в 1,80 м., проведенным из середины черты штрафного броска.

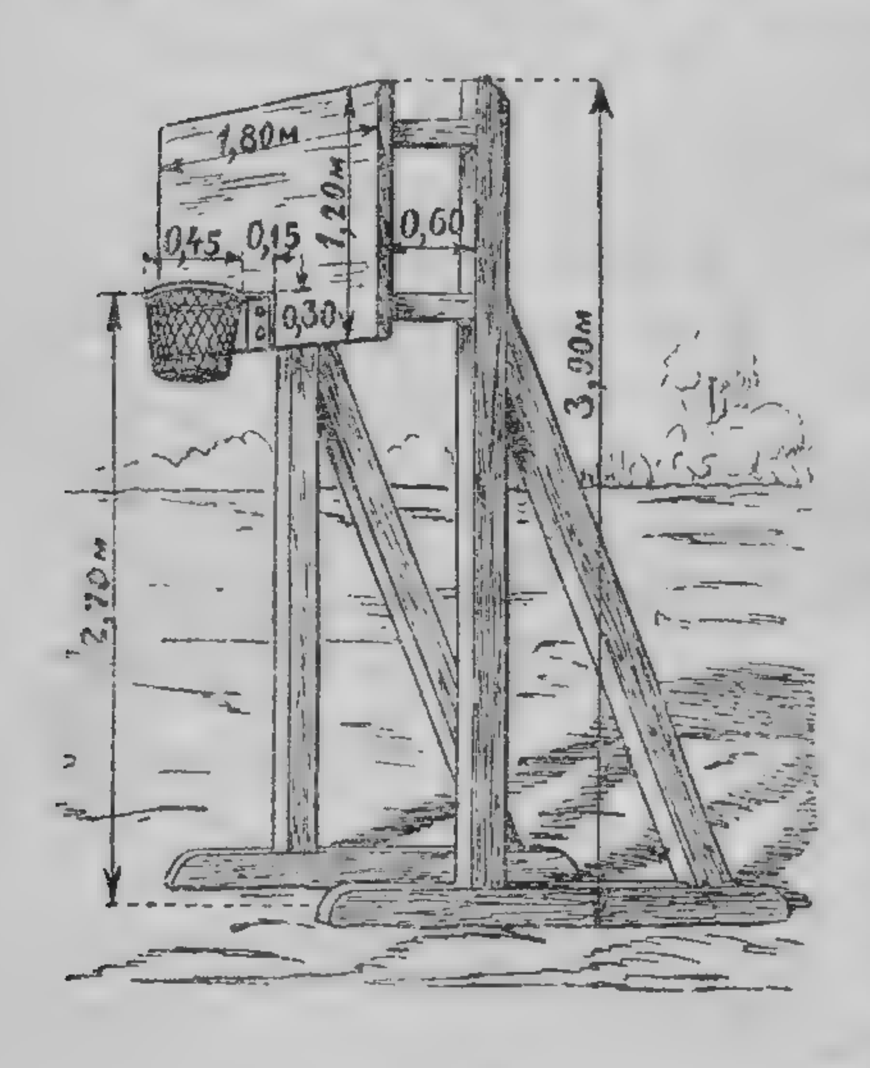


Рис. 27.
Баскетбол.

Стойки. Каждая корзинка расположена на стойках, состоящих из двух столбов, вышиною в 3,90 метра. Столбы должны отстоять на 60 сант. от лицевой черты и должны быть расположены вне пределов площадки игры. Если стойки делаются съемными, они должны быть снабжены крестовинами, находящимися также за пределами площадки. К стойке прикреплен щит, имеющий 180 сант. по горизонтальному направлению, и 120 сант. по вертикальному. Нижний край щита должен отстоять от земли на 2,70 м. Щит должен быть помещен под прямым углом к земле по середине и над лицевой чертой. Стойки и щит должны быть выкрашены в белую краску.

Корзинки. Корзинки делаются из веревочной сетки, имеют цилиндрическую форму, без дна и подвешиваются

на железном кольце диаметром в 45 сант. Корзины подвешиваются к щитам при помощи кронштейна с ручкой. Длина ручки, следовательно расстояние ближнего края кольца от щита, равна 15 сантиметрам; верхняя часть металлического круга должна отстоять от нижнего края щита на 30 сантиметров.

Мяч. Мяч должен быть футбольного типа, круглый, обхватом от 75 до 80 сантиметров и весом от 570 до 650 грамм. Обычно в СССР играют футбольным мячем и тогда кольцо корзинки делается диаметром в 38 сант.

Судья. Судья вводит мяч в игру, определяет, когда мяч считается мертвым, когда он находится в игре, когда мяч попал в корзинку. Он засчитывает ошибки, устанавливает наказания и приостанавливает игру, когда он это находит нужным. Когда мяч попал в корзинку, он объявляет количество очков (одно или два). В конце каждой половины игры он объявляет результат. Он может взять себе в помощники второго судью, одного или двух счетчиков очков и времени.

Определения. Мяч считается попавшим в корзинку, когда он вошел в нее сверху. Игрок считается вне игры, когда какая-либо часть его тела находится вне пределов площадки или касается какой-либо пограничной черты. Мяч находится вне игры при тех же условиях или, если его коснулся игрок, находящийся вне игры.

Ошибкой считается всякое нарушение правил, дающее право на штрафной удар или на вбрасывание мяча с боковой черты, что происходит в точке ближайшей к тому месту, где была сделана ошибка.

Ходить с мячем называется сделать больше одного шага с мячем в руках.

Держать игрока называется мешать противнику в свободном его движении личным прикосновением.

Блокировать игрока называется мешать ему продвигаться, когда у него в руках нет мяча.

Штрафной бросок есть такой бросок, который команда делает без помехи со стороны противника.

Двойная ошибка есть ошибка, которую одновременно сделали обе команды.

Своя корзинка есть та корзинка, в которую команда бросает мяч.

Мяч считается мертвым и игра останавливается в следующих случаях: после того, как мяч попал в корзинку; когда мяч находится вне игры; когда два игрока одновременно касаются мяча рукою; когда была сделана ошибка; после неправильного штрафного броска; после каждого из штрафных бросков, когда была объявлена двойная ошибка; после первого из двух штрафных бросков, когда они были присуждены той же команде; во время перерыва; когда мяч остановился на кронштейне корзинки.

Введение мяча в игру. Игра разыгрывается в двух схватках по 20 минут с 10 минутным отдыхом между ними. Продолжительность игры может быть изменена по соглашению между капитанами. Для девушек и детей продолжительность игры не должна превышать 20—30 минут с перерывом.

Жребий определяет право выбора корзинки. Команды меняются сторонами после перерыва. Разрешается кидать, ударять ладонью, но не кулаком, ударять об землю, катать или вести мяч в любом направлении.

Мяч вводится в игру в центральном круге:

а) в начале каждой схватки;

б) после каждого попадания мяча в корзинку;

в) после неправильного штрафного броска;

г) после второго штрафного броска, данного за двойную ошибку.

Оба центральных игрока становятся в центральном круге, держа одну руку за спиной. Эта рука должна оставаться в таком положении, покуда один из игроков не ударит мяч.

Мяч подбрасывается судьею в воздух в вертикальной плоскости, проходящей через центр круга; когда мяч достиг своей высшей точки полета, судья дает свисток. Только с этого момента игроки имеют право играть по мячу. Если мяч упадет на землю, не будучи тронут игроками, судья снова вводит его в игру, согласно этим правилам.

При введении в игру не в центральном круге, каждый из игроков должен стоять внутри воображаемого круга диаметром в 1 метр и центр которого находится в той точке, где произошла ошибка. Мяч вводится в игру по вышеизложенным правилам.

Оба игрока, между которыми мяч подбрасывается, имеют право вторично коснуться мяча до того, как мяча коснулся другой игрок.

Очки. Попадание мяча в корзинку от штрафного броска считается за 1 очко. Во всех остальных случаях попадание считается за 2 очка. Игру выигрывает команда, у которой по окончании игры имеется большее количество очков. Если по окончании игры у обеих команд одинаковое количество очков, устраивается отдых в 5 минут, после которого игра продолжается в течение стольких схваток по 5 минут, сколько потребуется для того, чтобы одна из команд получила преимущество в количестве очков.

Мяч вне игры вводится в игру одним из противников того игрока, который после попадания коснулся мяча до

выхода его за пределы площадки. Игрок, вводящий мяч в игру, должен стоять за пределами площадки против той точки, через которую мяч вышел из пределов площадки. Он вбрасывает или вкатывает мяч в пределы площадки и не имеет права вторично коснуться мяча, покуда его не коснулся другой игрок. Он не имеет права держать мяч в руках более пяти секунд.

Если судья не может определить, кто бросил мяч за пределы площадки, он вбрасывает мяч между двух противников, как при начале игры, в расстоянии 1 метра от той точки, где мяч вышел из пределов площадки.

Если нужно, судья может приостановить игру; если приостановка длится не более одной минуты, она может быть не отмеченной.

Игроки держат мяч. Считается, что два игрока держат мяч, если они одновременно касаются мяча рукою. Если игрок слишком долго удерживает мяч от игры, считается, что он также держит мяч.

Штрафной бросок. После ошибки, сделанной каким-либо игроком, судья назначает против его команды штрафной бросок; он кладет мяч на черту штрафного броска и предоставляет 10 секунд для производства штрафного броска. Все остальные игроки должны в это время находиться вне площади вбрасывания штрафного мяча. Если мяч попал в корзину, он вводится в игру из центра площадки.

Если мяч в корзинку не попал, он считается в игре, за исключением двух случаев:

а) в случае двойной ошибки, данной разным командам, мяч считается мертвым после первого штрафного броска и вводится в игру из центра после второго;

б) после двух штрафных бросков, данных одной и той же команде, мяч считается мертвым после первого броска.

Ведение мяча. Вести мяч называется кидать мяч, катать его или дать ему отскакивать от пола и снова касаться его, пока его не коснулся другой игрок.

Как только мяч остановился в одной руке или в двух руках, ведение закончено. Игрок может вести мяч поочередно правой и левой рукой.

Игрок не может возобновить ведения мяча перед тем, как его коснулся другой игрок, или перед тем, как он попробовал попасть мячем в корзинку.

Подбрасывать мяч с одной руки на другую не есть ведение мяча.

Последовательные попытки бросить мяч в корзинку, даже одной и той же рукой, не считается ведением мяча.

Ошибки и наказания за них. Запрещено во время штрафного броска касаться черты штрафного броска или переступать через нее, покуда мяч не коснулся корзинки или щита; запрещено тратить более 10 секунд на производство штрафного броска.

Наказание: если мяч попал в корзинку, он не считается.

Запрещено, выбрасывая мяч с боковой черты, вступать в пределы площадки игры или касаться мяча после того, как он был брошен и до того, как его коснулся другой игрок или же держать мяч долее 5 секунд в руках перед тем, как его вбросить.

Наказание: мяч вводится в игру противником.

Запрещено при производстве штрафного броска вступать в площадку для вбрасывания штрафного мяча перед тем, как мяч коснулся корзинки или щита; запрещено каким бы то ни было способом мешать игроку, производящему бросок.

Наказание: если ошибку сделала вбрасывающая команда, мяч, попавший в корзинку, не считается и он вводится

в игру в центре площадки. Если ошибка сделана защищающей командой, судья назначает вторичный штрафной бросок, если первый не удался.

Технические ошибки. Передвигаться с мячем в руках. Делать второе ведение мяча перед тем, как мяч коснулся другого игрока. Ударять мяч ногой, кулаком или блокировать его какой-нибудь частью тела кроме рук.

При введении мяча в игру отнимать руку из-за спины.

Мешать игроку, который вводит мяч в игру с боковой черты, переступая какой-либо частью тела через боковую или лицевую черту.

Умышленно не попасть в корзинку при штрафном броске.

Трясти стойки в момент попадания в корзинку.

Наказание: мяч вводится в игру противником того, кто сделал ошибку. Мяч вводится в игру из-за боковой черты в месте, наиболее близком от того, где произошла ошибка.

Умышленно задерживать игру. Касаться мяча, когда противник собирается ввести его в игру из-за боковой черты. Покидать площадку игры без разрешения.

Наказание: мяч вводится противником в игру из-за боковой черты.

Личные ошибки. Держать, блокировать, толкать противника, нападать на него, подставлять ему ногу; или, вообще, всякая грубая игра, слишком резкая игра.

Наказание: один или два штрафных броска в зависимости от того, где произошла ошибка; два броска даются, если ошибка была сделана нападающим в штрафной площади.

Игрок, который допустил четыре личных ошибки, удаляется из игры.

В случае чрезвычайно грубой игры игрок удаляется и до совершения четырех личных ошибок.



ОГЛАВЛЕНИЕ.

I.

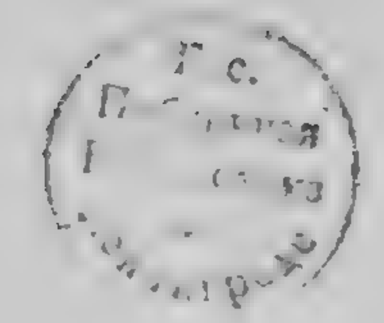
ПОДРАЖАТЕЛЬНЫЕ (ИМИТАЦИОННЫЕ) ИГРЫ.

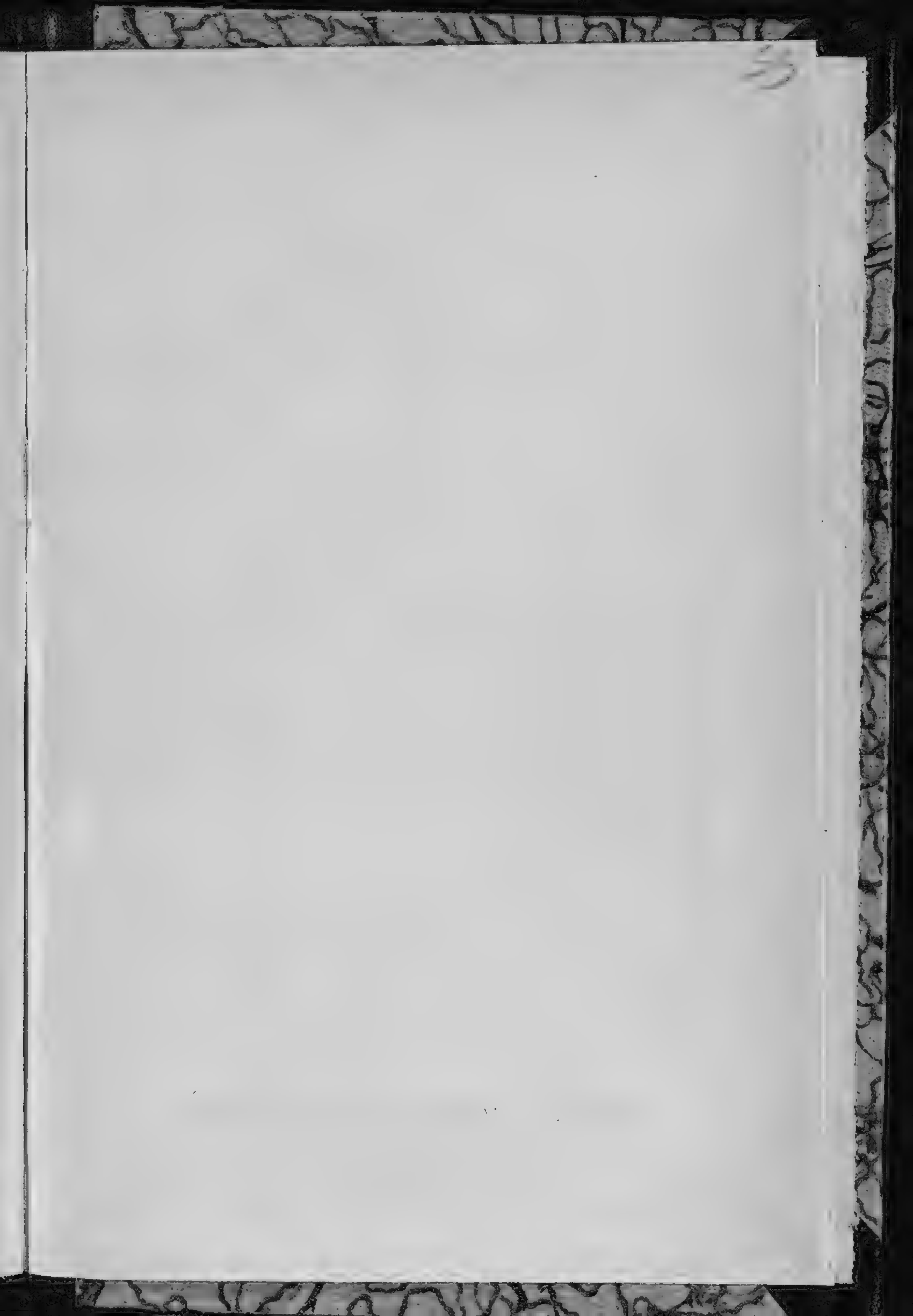
II.

МЕЛКИЕ (ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ) ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.

III.

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ.





ЦЕНА 85 коп.

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ВРЕМЯ»

Ленинград, Троицкая, 4, кв. 3. Тел. 1-84-61.

